

**Karakterisaatio ja av-kääntäminen**  
Tapaus *Hannah Montanassa* vertailussa tekstitys ja dubbaus

Anna-Stiina Akkanen  
Tampereen yliopisto  
Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö  
Käännöstiede (englanti)  
Pro gradu -tutkielma  
Toukokuu 2015

Tampereen yliopisto  
Käännöstiede (englanti)  
Kieli-, käännös-, ja kirjallisuustieteiden yksikkö

AKKANEN, ANNA-STIINA: Karakterisaatio ja av-kääntäminen – Tapaus *Hannah Montanassa* vertailussa tekstitys ja dubbaus

Pro gradu -tutkielma 68 s. + englanninkielinen lyhennelmä, 11 s.  
Toukokuu 2015

---

Tutkielmassani tarkastelen Disney Channelilla esitetyn sarjan, *Hannah Montanan*, karakterisaatiota eli henkilöhahmojen rakentumista ja karakterisaation keinoja. Analyysissä keskityn karakterisaation välittymiseen audiovisuaalisiin käännöksiin eli tekstitykseen ja dubbaukseen. Tavoitteena on selvittää ovatko käännökset onnistuneet säilyttämään karakterisoivia piirteitä alkuperäisestä dialogista ja onko eri käännösten välillä suuria eroja verrattuna toisiinsa.

Teoreettisena lähtökohtana tutkimuksessani on esitellä audiovisuaalisen kääntämisen käytäntöjä ja karakterisaation erilaisia määritelmiä sekä karakterisaation keinoja. Karakterisaation määritelmät ovat usein peräisin kirjallisuuden tai draaman tutkimuksesta, mutta ovat sovellettavissa myös audiovisuaaliseen aineistoon. Lähtökohtaisesti kuitenkin olen käyttänyt aineistoni tulkitsemiseen ja analyysiin Joseph M. Boggsin (1991) esittelemiä elokuvan karakterisaatiokeinoja tunnistaakseni karakterisaatiota aineistostani. Täydensin karakterisaation keinoja esimerkiksi Maria Nikolajevan (2002) lastenkirjallisuuteen perustuvilla karakterisaation määritelmillä. Tutkimusmetodini valikoitui samantyylisten tutkimusten metodeja muokkaamalla (Perttola 2012, McIntyre ja Lugea 2015, Jauhiainen 2009). Olen jaotellut löytämiäni karakterisaation keinoja viiteen kategoriaan: puheen ja toiminnan ristiriidat, karakterisoivat sananvalinnat ja sanonnat, poistot ja tiivistykset, toisten hahmojen näennäisen suora kuvailu sekä kulttuurisidonnaisuudet.

Tutkimusaineistoni koostuu kahdesta Hannah Montana -jaksosta, niiden alkuperäisestä käsikirjoituksesta, tekstityksestä sekä dubbauksesta yhdistettynä kuvaan. Erityisesti olen kiinnittänyt huomiota päähenkilöiden, kuten Mileyn, Jacksonin sekä Robbyn karakterisaatioon sarjassa, mutta olen myös esitellyt parin sivuhenkilön karakterisoivia piirteitä sekä sarjan yleistä tunnelmaa ja jaksojen juonen rakentumista.

Oletukseni oli, että suuri osa karakterisaatiosta häviää tekstityksissä, koska tila- sekä aikarajoitteet karsivat usein kuvailevat sanat pois ja kirjoitetun kielen perinteiden mukaan sen pitää olla helposti luettavaa yleiskieltä. Dubbauksessa taas on helpompaa säilyttää enemmän karakterisoivia piirteitä, kuten sananvalintoja, murretta sekä puhekielisyyttä. Tulokset suurimmilta osin tukivat oletustani. Karakterisaatio usein laimeni tai poistui tekstityksestä ja useammin säilyi dubbauksessa tai joskus muuttui hieman. Toivoisin tutkimukseni olevan innoituksena laajempaan tutkimukseen karakterisaation välittymisen tärkeydestä audiovisuaalisissa käännöksissä ja erityisesti tekstityksessä, jossa se helposti karsiutuu aika- sekä tilarajoitusten takia.

Avainsanat: karakterisaatio, karakterisaation keinot, audiovisuaalinen kääntäminen, tekstitys, dubbaus

## SISÄLLYSLUETTELO

<b>1. JOHDANTO.....</b>	<b>1</b>
<b>2. AUDIOVISUAALINEN KÄÄNTÄMINEN.....</b>	<b>4</b>
<b>2.1 Tekstittäminen.....</b>	<b>4</b>
<b>2.2 Dubbaus.....</b>	<b>5</b>
<b>3. KARAKTERISAATIO.....</b>	<b>8</b>
<b>3.1 Mitä on karakterisaatio?.....</b>	<b>8</b>
<b>3.2 Karakterisaation keinoja.....</b>	<b>10</b>
3.2.1 Karakterisaation keinot elokuvassa.....	11
3.2.2 Pää- ja sivuhahmot.....	14
<b>3.3 Karakterisaatio puheessa.....</b>	<b>15</b>
<b>4. HANNAH MONTANA.....</b>	<b>19</b>
<b>4.1 Mikä on Hannah Montana?.....</b>	<b>19</b>
<b>4.2 Päähenkilöt.....</b>	<b>20</b>
<b>4.3 Käsiteltävien jaksoiden kuvaukset.....</b>	<b>22</b>
4.3.1 <i>Debt it be</i> - Miley ja Jackson saavat luottokortit.....	22
4.3.2 <i>A bad moose rising</i> - Jacksonin opetus toisten huomioimisessa.....	22
<b>5. TUTKIMUSMENETELMÄ JA TUTKIMUSKYSYMYKSET.....</b>	<b>24</b>
<b>6. ANALYYSI.....</b>	<b>29</b>
<b>6.1 Puheen ja toiminnan ristiriita.....</b>	<b>31</b>
<b>6.2 Karakterisoivia sananvalintoja ja sanontoja.....</b>	<b>35</b>
6.2.1 Sananvalinnat.....	35
6.2.2 Sanonnat.....	37
6.2.3 Stereotypiaa ja karikatyyriä.....	40
<b>6.3 Poistoja ja tiivistyksiä.....</b>	<b>43</b>
<b>6.4 Toisten hahmojen näennäisen suora kuvailu.....</b>	<b>49</b>
<b>6.5 Kulttuurisidonnaisuuksia.....</b>	<b>53</b>
6.5.1 Elokuviittaukset.....	53
6.5.2 Nimittely.....	56
<b>6.6 Yhteenveto.....</b>	<b>58</b>
<b>7. PÄÄTELMÄ.....</b>	<b>62</b>
<b>AINEISTO JA LÄHTEET .....</b>	<b>66</b>
<b>ENGLISH SUMMARY</b>	

# 1. JOHDANTO

Audiovisuaalisen kääntämisen alaan liittyy monia mielenkiintoisia tutkimusaiheita. Kuvan, sanan ja äänen yhdistäminen on haastavaa monessa mielessä ja näiden asioiden keskellä kääntäjän tehtävä on hyvin moninainen. Kääntäjän tehtävä on taiteilla näiden eri osa-alueiden välillä ja samalla välittää katsojalle niistä kokonaisuus, joka väistämättä on tulkinnanvarainen niin kääntäjän kuin katsojankin osalta. Av-kääntämisen tärkein tehtävä onkin luoda olosuhteet, joissa alkuperäistä puhetta ymmärtämätön katsoja saa mahdollisimman samanlaisen katselukokemuksen kuin katsoja, joka ymmärtää alkuperäistä puhetta. Olennaisen tärkeää on myös se, millaisen kuvan katsoja rakentaa mielessään, esimerkiksi elokuvan tai sarjan, henkilöhahmoista. Tähän vaikuttavat esimerkiksi se, miten henkilöhahmot puhuvat, käyttäytyvät sekä heidän ulkonäkönsä. Tällainen henkilöhahmojen karakterisaatio toteutuu monella eri tasolla, mutta av-kääntäjälle ehkä olennaisin niistä on juuri puhe.

Tutkimukseni kohteekseni olen valinnut Disney Channelilla esitetyn televisiosarjan, *Hannah Montanan*. Sarja on nuorille, arviolta noin 10-16-vuotiaille, tarkoitettu oikeiden ihmisten näyttelemä televisiosarja. Sarjaa on näytetty Disney Channelilla sekä tekstitettynä että dubattuna. Tutkimukseeni olen valinnut kaksi *Hannah Montanan* jaksoa, joista molemmista on dubattu ja tekstitetty versio.

Tutkimusaiheeni valinta lähti siitä, että olen aina ollut kiinnostunut av-kääntämisestä ja halunnut myös tutkia sitä, kuten aiemmin jo kandidaatin tutkielmassakin. Eräänä iltana katselin televisiota ja vaihdoin Disney Channelille, jolta sattui tulemaan *Hannah Montana* -sarjaa ja sen dubattua versiota. Olin aiemminkin katsellut kyseistä sarjaa, mutta vain tekstitettynä. Dubbaus herätti heti kiinnostukseni. Dubbaus kuulosti, näin suomalaiseseen tekstityksperinteeseen tottuneena, erittäin mielenkiintoiselta. Osittain tämän vaikutelman teki myös se, että dubbaus kuulosti enemmänkin animaatiodubbaukselta eli äänet olivat hyvin karikoituja. Tietenkin kiinnostusta lisäsi myös Suomessa harvinainen ilmiö eli oikeiden ihmisten näyttelemän sarjan dubbaaminen.

Disney Channelilta tulee monia lapsille ja nuorille tarkoitettuja animaatio- ja piirrossarjoja dubattuna sekä tekstitettynä. Nykyään digibokseista pystyy valitsemaan tekstityksen ja dubbauksen väliltä monissa ohjelmissa. Animaatioiden ja piirrettyjen lisäksi Disney Channelilla näytetään paljon tilannekomediatyyppisiä nuorille suunnattuja sarjoja. Suomessa tavallinen

käytäntö on dubata vain lapsille tarkoitettuja animaatio- tai piirrosohjelmia (Heikkinen 2007: 239). Oikeiden ihmisten näyttelemiä sarjoja dubataan vain harvoin Suomessa. Erityisesti ilmaiskanavilla tämä on harvinainen ilmiö, mutta maksullisella Disney Channelilla olen tähän törmännyt. Disney Channelin ohjelmiston perusteella eli piirrettyjen, animaatioiden sekä komediasarjojen, joissa on nuoria sekä teini-ikäisiä päähenkilöinä, ajattelisin *Hannah Montana* -sarjan kohdeyleisön olevan nuoret ja teini-ikäiset, jotka osaavat lukea, joten dubbaus kiinnitti senkin takia huomiota. Haluan tutkimuksessani pohtia myös kohdeyleisön merkitystä. Onko dubbauksella haettu esimerkiksi laajempaa kohdeyleisöä, koska silloin tavoitetaan myös nuoremmat lapset?

Tutkimuksessani keskityn erityisesti siihen, millä tavoin tekstitykset ja dubbaus osallistuvat karakterisaation luomiseen. Tutkimuksessani aion vertailla ohjelmasta tehtyjä dubattua ja tekstitettyä versiota alkuperäiseen käsikirjoitukseen sekä eri käännösversioita toisiinsa. Käännöksiä vertaillessani haluan kiinnittää huomiota eri versioissa tehtyihin käännösratkaisuihin, ja niiden välittämään karakterisaatioon sekä siihen minkälaisia mielikuvia eri käännökset herättävät. Lisäksi pohdin syitä, miksi ohjelmasta on tehty sekä tekstitetty että dubattu versio, ja miten eri versiot vaikuttavat henkilöhahmojen karakterisaatioon. Miten tekstitys tai dubbaus rakentavat kuvaa hahmoista? Muuttuuko karakterisaatio paljon alkuperäisen lähdetekstin ja käännösten välillä tai eri käännösversioiden välillä? Entä kuinka paljon karakterisoivia elementtejä häviää käännösprosessissa ja mitä mahdollisia syitä häviämiseen voi olla?

Aiheeseeni liittyviä pro gradu -tutkimuksia ovat tehneet ainakin Jenny Perttola (2012) sekä Marjaana Lehtomäki ja Soile Räihä (2011), mutta heidän lähestymisensä eroaa kuitenkin omastani jonkin verran. Olen ottanut tutkimuksessani huomioon kaikkien jaksoissa esiintyneiden hahmojen karakterisaatiota, painottaen kuitenkin päähenkilöihin, sekä sarjan yleistä ilmapiiriä sekä juonen rakentumista. Lisäksi olen ottanut tarkasteluun sekä tekstityksen että dubbauksen ja nimenomaan karakterisaation siirtymisen käännöksiin ja sen, miten karakterisaatio välittyy käännöksistä ja onko käännösten välillä tässä suhteessa eroja.

Oletukseni on, että alkuperäisen dialogin karakterisaatiosta suuri osa häviää tekstityksistä aika- ja tilarajoitteiden takia. Kuvasta ja alkuperäisistä äänistä on kuitenkin apua tässä tilanteessa. Tekstityksessä on tiettyjä konventioita ja niiden mukaan tekstityksissä pyritään helposti ymmärrettävään yleiskieleen. Yleiskielisyyden lisäksi tekstityksissä luultavasti käytetään lyhempiä sanoja sekä yleiskielisiä synonyymejä, jotta teksti olisi helpompaa lukea. Oletan myös

dubbauksen olevan puhekielisempää ja siten sisältävän enemmän karakterisaatiota, kuin tekstityksien, koska dubbaus on jo alun perin tehty puhuttavaksi ja näyteltäväksi. Uskoisin dubbauksen sisältävän enemmän karakterisoivia piirteitä, kuten puhekieltä, murretta sekä karakterisoivampia sananvalintoja, kuin tekstityksen, mutta epäilen myös, että nuorille ja lapsille tarkoitetun sarjan dubbauksessa on monet piirteet sopeutettu kohdekulttuuriin.

Tutkimus etenee yleisen av-kääntämisen teorian ja karakterisaation määritelmien sekä keinojen esittelyn kautta aineiston esittelyyn. Av-kääntämisestä esittelen teoriataustaa niin tekstittämisen kuin dubbauksenkin osalta luvussa 2. Tutkimukseeni kuuluu alkuperäisen käsikirjoituksen sekä kuvan lisäksi ohjelman suomenkielinen tekstitys ja dubbaus, joten on tärkeää ymmärtää myös suomalaiset konventiot näiden av-käännöstopojen osalta. Lisäksi dubbausosiossa olen selvittänyt myös huulisynkroniaan liittyviä piirteitä ja miten ne eroavat esimerkiksi piirrettyjen ja oikeiden ihmisten dubbauksessa.

Luku 3 esittelee karakterisaation määritelmiä sekä keinoja. Analysoin aineistoani Joseph M. Boggsin (1991: 53–62) karakterisaation rakentamiseen käytettyjen keinojen avulla. Boggsin esittelemät keinot liittyvät erityisesti henkilöhahmojen karakterisaatioon elokuvassa. Lisäksi olen täydentänyt karakterisaation teoriaa kirjallisuuden, draaman sekä narratiivien tutkimuksen määritelmillä. Karakterisaation keinoista esittelen omassa luvussaan 3.3 karakterisaation piirteitä puheessa, koska se on tämän tutkimuksen osalta hyvin olennainen osa.

Luvussa 4 esittelen aineistoni eli *Hannah Montana* -sarjan taustaa sekä henkilöhahmoja. Lisäksi olen kirjoittanut lyhyet tiivistelmät käsiteltävien jaksojen juonista. Viidennessä luvussa taas esittelen tutkimusmenetelmän sekä tarkemmat tutkimuskysymykset. Luvussa 6 siirryn analyysiin. Analyysissä käyn läpi aineistosta havaitsemiani karakterisaation keinoja, erityisesti puheen osalta, kommentoiden kuitenkin myös yleistä ilmapiiriä ja juonen rakentumista. Olen jakanut löydökseni viiteen osaan: puheen ja toiminnan ristiriitoihin, karakterisaatioon sananvalinnoissa sekä sanonnoissa, karakterisaatioon vaikuttaviin poistoihin ja tiivistyksiin, toisten hahmojen näennäisen suoraan kuvailuun sekä kulttuurisidonnaisiin karakterisoinnin keinoihin. Analyysin lopussa on yhteenveto tutkimustuloksista ja viimeisessä luvussa esitän ne päätelmät, joihin olen tutkimukseni perusteella tullut, sekä jatkotutkimusaiheita.

## **2. AUDIOVISUAALINEN KÄÄNTÄMINEN**

### **2.1 Tekstittäminen**

Suomessa yleinen käytäntö on ohjelmien tekstittäminen, kuten myös esimerkiksi muissa Pohjoismaissa, Hollannissa ja Portugalissa, koska katsojamäärät ovat verrannollisen pieniä (Vertanen 2003: 131). Tveitin (2004: 12) mukaan tekstitys on huomattavasti halvempaa kuin dubbaus, joka on toinen yleinen audiovisuaalisen materiaalin käännostapa. Suomen kaltaisissa pienissä maissa myös kohdeyleisöt ovat pienempiä. Pienen kysynnän takia esimerkiksi ääninäyttelijöiden palkkaaminen on kalliimpaa.

Vertanen (2007: 149) toteaa, että suomalaiset katsovat paljon televisiota ja tv-tekstityksiä luetaan vuosittain todella paljon. Ruudussa näkyvien tekstien pitää siksi myös olla laadultaan erinomaisia. Vertanen (2007: 150) mukaan tekstittäminen on viimeisen neljänkymmenen vuoden aikana kehittynyt valtavasti, mutta tietyt tekijät kuten aika, tila ja lukunopeus eivät ole muuttuneet. Uusi digitekniikkakin on Vertanen (2007: 150) mukaan helpottanut kääntäjän työtä, vaikkakaan tekniikka ei tule koskaan hänen mielestään korvaamaan kääntäjää.

Pelkkä ruudussa oleva teksti on yksinään vaillinaista. Ymmärrettävää siitä tulee ainoastaan yhdessä kuvan kanssa juuri oikeaan aikaan. Tekstitykset voivat välittää kaikkea asietiedosta dramaattisiin tunteisiin. Kun tekstitykset ovat juuri oikeaan aikaan ruudussa ja seuraavat puherytimiä, eivätkä riitele kuvan ja äänen antaman vaikutelman kanssa, katsojalle syntyy mielikuva, että hän ymmärtää ohjelman kieltä. Nykyaajan digitaalisella lähetystekniikalla katsoja voi myös valita katsooko hän ohjelmaa tekstityksien kanssa vai ilman. (Vertanen 2007: 150–151.)

Tekstityksissä on myös paljon rajoituksia. Tekstin pitää olla tarpeeksi suurta, jotta sen pystyy helposti lukemaan, mutta se ei kuitenkaan saa liikaa peittää kuvaa. Aikarajoitusten mukaan täyspitkän kaksirivisen tekstin pitää olla ruudussa neljästä viiteen sekuntia. Tekstien pituutta määrää aika ja tila sekä näistä johdettu kolmas asia eli lukunopeus. Kaikki ohjelman repliikit eivät mahdu tekstityksiin, joten kääntäjän täytyy osata ottaa puheesta vain juonen kannalta olennainen ja välttämätön. (Vertanen 2007: 151–152.)

Hyvin tehty tekstitys on helpompi lukea ja myös katselu kokemus on silloin parempi. Tekstitysten tekemisessä on tiettyjä konventioita, joita noudattamalla lukeminen on nopeampaa ja helpompaa, koska katsoja on tottunut niihin. Esimerkiksi sanoja, jotka kuuluvat kieliopillisesti yhteen ei pitäisi erottaa toiselle riville tekstityksessä saati seuraavaan ruutuun. (Jääskeläinen 2007: 120–122.) Samasta syystä tekstityksessä harvoin käytetään puhekieltä, koska se saattaisi vaikuttaa tekstin luettavuuteen heikentävästi. Suomessa puhekieli vaihtelee murrealueittain hyvinkin paljon ja siten puhekielen muodot saattavat myös erota huomattavasti eri puolilla Suomea tai olla osalle suomalaisista vieraita, mikä osaltaan rajoittaa puhekielen käyttöä luettavassa muodossa koko kansalle lähetettävässä ohjelmassa. Eräs suhteellisen harvinainen esimerkki puhekielen käytöstä tekstityksissä on *Emmerdale*-sarja, jota on esitetty jo pitkään MTV3:lla. Sarjan tekstityksissä tiettyjen henkilöiden repliikeissä käytetään jonkin verran puhekielisiä muotoja, kuten persoonapronominien lyhyitä muotoja *mä* ja *sä*.

Tveit (2004: 13–14) korostaa myös sitä, että tekstittäminen on paljon nopeampaa kuin dubbaaminen. Tekstittäminen on hänen mielestään myös opettavaisempaa, koska lapset ja nuoret kuulevat vierasta kieltä ja oppivat myös lukemaan. Tveit ehdottaa jopa, että Skandinaviassa puhutaan englantia hyvin juuri siksi, että käytäntönä on tekstittäminen, jolloin kuullaan myös alkuperäinen kieli. Vertasen (2003: 131) mukaan tv-tekstitykset ovat yksi syy siihen, että suomalaiset lapset ovat menestyneet eri maiden lukutaitoa testaavissa kokeissa.

## 2.2 Dubbaus

Dubbauksessa eli jälkiäänityksessä alkuperäinen ääni korvataan kohdekielen puheella. Suomessa dubbausta käytetään lähinnä nuorille lapsille tarkoitetuissa animaatioissa ja piirretyissä, koska he eivät vielä osaa lukea. Vertanen (2007: 149–150) toteaa, että aikuisille tarkoitettuja ohjelmia dubataan lähinnä maissa, joissa on paljon katsojia, kuten Ranskassa, Saksassa ja Espanjassa. Kun mahdolliset katsojamäärät ovat suuria, dubbauksen kustannukset pysyvät riittävän alhaisina katsojaa kohden. Näissä maissa tekstityskokeilut saattavat aiheuttaa samanlaista närkästystä kuin aikoinaan Suomessa *Kauniiden ja rohkeiden* dubbaukskokeilu.

Heikkinen (2007: 237) toteaa, että dubbauksen hyvä puoli on se, ettei käännös peitä kuvaa ja lapset voivat keskittyä juonen ja kuvan seurantaan eivätkä tekstitysten lukemiseen. Heikkisen (2007: 237) mukaan dubbaus eroaa muista jälkiäänityksen muodoista siinä, että kääntäjä pyrkii luomaan illuusion, että puhe oli jo alun perin kohdekielellä. Heikkisen (2007: 237) mukaan



lopputuloksen pitäisi olla luonnollisen ja aidon tuntuinen eli dialogi olisi ”täydellisessä visuaalisessa ja äänellisessä synkroniassa” alkutekstin kanssa.

Suomessa on aiemmin dubattu lähinnä vain piirrettyjä, joten huulisynkronia ei ole ollut kovin vaikeaa, koska animoitu puhe on visuaalisesti yksinkertaistettua eikä esimerkiksi konsonantteja erota toisistaan. Digianimaatiot ovat nykyään jo paljon tarkempia ja asettavat uusia vaatimuksia myös dubbaukselle. Kaikista hankalampia ovat kuitenkin oikeiden näyttelijöiden näyttelemät ohjelmat. Monet kielet ovat niin erilaisia rakenteeltaan ja äänteiltään, että kääntäjän on suorastaan mahdotonta tehdä käännöksestä uskollinen alkuperäisen tekstin sisällölle ja muodolle ja samalla taata huulisynkronia. (Heikkinen 2007: 239.)

Huulisynkroniadubbaus on myös esiintymistä ja usein ääninäyttelijöinä työskentelevät näyttelevät myös TV:ssä, elokuvissa tai teatterissa. Näyttelijät ovat taidoiltansa ja tyyliältään hyvin erilaisia ja myös persoonalla sekä muilla ominaisuuksilla on vaikutusta siihen, millaisen kuvan ääni antaa. Synkronointiin vaikuttavat myös tekninen osaaminen sekä laitteet. (O'Connell 2003: 65–66.)

Tietty äänteet erottaa toisistaan helpommin kuin toiset. Näihin kuuluvat esimerkiksi avoimet vokaalit ja bilabiaaliset konsonantit. Myös äänten paikka lausahduksessa vaikuttaa erottuvuuteen. Alussa ja lopussa olevat äänteet erottuvat helpommin. Toisaalta on myös monia synkroniapuutteita, jotka saattavat jäädä täysin huomaamatta. Epäsynkroniaa voi välttää puhenopeuden säätämällä tai käännösvaihtoehtojen miettimällä. Usein on monia tapoja sanoa asioita idiomaattisesti. Synkronian tavoittelemisessa lausahduksien pidentäminen ei yleensä ole ongelma, koska voidaan käyttää täytesanoja, empimistä tai huudahduksia. Lyhentäminen on vaikeampaa, mutta siinä voidaan turvautua ellipsiin, pronominisointiin tai muihin puhekielessä tavallisiin piirteisiin. (O'Connell 2003: 80–82.)

Taustääänet ja musiikki heikentävät kykyä havaita synkroniaa. Myös muu toiminta ruudulla ja kuvakulmat sekä yleinen näkyvyys harhauttavat katsojaa. Lähikuvissa huomio kiinnittyy paljon helpommin synkroniaan. Oikeiden näyttelijöiden dubbaamiseen vaikuttavat monet tekijät. Miehet usein artikuloivat laiskemmin kuin naiset ja lisäksi viikset ja parta hämäävät suun liikkeitä. Naisilla taas huulipuna voi korostaa huulien ja suun liikkeitä. (O'Connell 2003: 82–86.)

Dubbaavan näyttelijän äänityyppi tulisi olla mahdollisimman samankaltainen kuin alkuperäisessä ohjelmassa. Myös ulkonäkö vaikuttaa siihen millaisen kuvan ääni antaa näyttelijästä. Aksenttien

ja murteiden kääntämiseen vaikuttavat minkälainen ohjelma on kyseessä, kohdeyleisön ikä sekä koulutustaso ja se halutaanko eroja korostaa vai häivyttää. Semanttisen sisällön säilyminen on normaalisti tavoite kaikessa kääntämisessä, mutta esimerkiksi elokuvakäsikirjoituksia voi kääntää vapaammin kuin vaikkapa kanonisoituja romaaneja. Tärkeä huomio on, että käsikirjoituksen kääntäjä ei välttämättä ole ammatiltaan koulutettu kääntäjä. Kun käsikirjoituksen kääntämisessä tehdään uhrauksia, tärkeintä on yleensä juonen ja sisällön sekä karakterisaation säilyminen eikä niinkään yksittäisten lausahduksien sisällön yhteneväisyys alkuperäisen käsikirjoituksen kanssa, erityisesti, jos audiovisuaalinen yhtenäisyys ei sitä salli. (O'Connell 2003: 87–98.)

O'Connell (2003: 98) toteaa, että lapsille tehdyssä dubbauksessa voi olla muitakin tarkoituksia ja rooleja kuin pelkkä kääntäminen. Sillä voidaan vaikuttaa esimerkiksi kielitaidon kehitykseen ja huoltoon. O'Connell (2003: 227) puhuu myös monissa teksteissä nähtävissä olevasta ambivalenssia eli monimerkityksisyydestä. Dubatessakin olisi siis tärkeää ottaa huomioon tekstin eri tasot ja myös kuva. Kuvan ja tekstin vastakkain asettelulla luodaan usein monimerkityksisyyttä.

### 3. KARAKTERISAATIO

#### 3.1 Mitä on karakterisaatio?

Sanakirjamääritelmän mukaan karakterisaatio on tapa, jolla kirjailija luo hahmoja kirjassa tai näytelmässä ja saa heidät vaikuttamaan oikeilta (oma käännös, *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, 2000: 196). Samalla tavalla sarjan käsikirjoittaja rakentaa roolihahmoja käsikirjoituksessaan ja tuottaja sekä muut sarjan tekijät muun muassa näyttelijävalinnoilla, vaatetuksella, lavasteilla sekä ohjauksella. Karakterisaation määritelmiä ja kuvausta löytyy paljon kirjallisuuden tutkimuksesta, mutta nämä määritelmät ja keinot ovat sovellettavissa monelta osin myös audiovisuaaliseen materiaaliin, kuten elokuvaan ja televisiosarjoihin. Jakob Lothen (2000: 81) mukaan karakterisaatio tarkoittaa henkilöahmon luomiseen tarkoitettuja piirteitä tekstissä. Bertills (2003: 51) määrittelee karakterisaatiota hyvin samanlaisesti eli hahmon luonnehdintana erilaisia keinoja käyttäen.

Holman (1972: 91) määrittelee karakterisaation päämääräksi sen, että henkilöahmoista tehdään niin todellisen tuntuista kuin vain mahdollista. Boggs (1991: 53) yhtyy Holmanin määritelmään. Elokuvien ja sarjojen kiinnostavuus on pitkälti kiinni niiden inhimillisistä elementeistä eli toisin sanoen henkilöahmoista. Jotta hahmot olisivat kiinnostavia, niiden täytyy vaikuttaa oikeilta, ymmärrettäviltä sekä siltä, että heistä kannattaa välittää. Hahmot ovat uskottavia samalla tavalla kuin tarinakin. Mikäli hahmot todella ovat uskottavia, on lähes mahdotonta suhtautua niihin täysin neutraalisti. Hahmoihin voi suhtautua ihaillen tai vaikkapa säälien. Niihin voi samaistua tai jopa rakastua. Niiden tyhmyydelle voi nauraa tai reagoida inholla niiden ahneuteen, julmuuteen tai itsekkyyteen. (Boggs 1991: 53.)

Nikolajeva (2002: viii) kuitenkin kyseenalaistaa oletuksen, että hahmoon pitäisi identifioitua eli samaistua. Henkilökuvauksen syvällisyys on hyvä asia, koska se luo uskottavuutta. Samoin, jos henkilökuvaus jää pinnalliseksi, myös tarina saattaa jäädä pinnalliseksi, niin elokuvissa, sarjoissa kuin kirjoissakin. Tekijä pyrkii luomaan henkilöahmoista kokonaisuuden, jolla on oma sielunelämä ja elämänkaari. Hahmosta pyritään usein tekemään mimeettinen eli sellainen, joka jäljittelisi uskottavasti ja realistisesti todellista maailmaa (Rimmon-Kenan 1991: 44). Nikolajeva (2002: 8) kuvailee mimeettisyyttä imitaatioksi, joka on suora heijastus tai kuvaus todellisuudesta. Nikolajevan (2002: 8) mukaan mimeettiset hahmot sallivat, tai joskus jopa vaativat, että lukija

menee tekstin ulkopuolelle ja rakentaa hahmoa omista kokemuksistaan lähtien. Näitä rakennuspalikoita voidaan hakea vaikkapa sosiaalisesta alkuperästä, etnisyydestä, sukupuolesta, kulttuurista sekä kasvatuksesta. Nikolajeva (2002: 8) toteaa myös, että mimeettisen lähestymistavan vaarana on, että hahmoihin tuodaan piirteitä, joita kirjoittaja ei ole tarkoittanut.

Rimmon-Kenan (1991: 43) esittelee myös puristisen näkökannan, jota nykyään kutsutaan myös semioottiseksi, jonka mukaan hahmot ovat vain tekstuaalisia rakenteita ja olemassa vain siinä kontekstissa. Nikolajevakin (2002: 47) pohtii sitä, onko hahmot oikeita ja eläviä vai vain olemassa tekstissä. Bertills (2003:51) kuvaa tätä kahtiajakoa oikeiden ihmisten kaltaisiin eli mimeettisiin hahmoihin ja vain tekstuaalisiin eli semioottisiin hahmoihin polarisoituneeksi eli hyvin ääripäiseksi ajatteluksi.

Nikolajevan (2002: x) mukaan lapsille suunnattujen hahmojen pitää olla ymmärrettäviä nuorille, mutta se ei välttämättä tarkoita, että hahmot olisivat yksinkertaisia. Lapset herkemmin tulkitsevat hahmot oikeiksi eläviksi ihmisiksi ja tuomitsevat heidät sen mukaan. Nuoret myös tulkitsevat hahmoja usein niin, että he eivät tarvitse selityksiä taustoista tai syistä eivätkä kiinnitä niin paljon huomiota hahmon uskottavuuteen (Nikolajeva 2002: 10). Tätä voisi pohtia myös tutkimuksen kohteena olevassa sarjassa. Aikuisen katsojan kannalta on esimerkiksi käsittämätön ajatus, että *Hannah Montanassa* päähenkilö pystyy elämään kaksoiselämää eli olemaan tavallinen teinityttö sekä kuuluisa laulaja vain käytännössä laittamalla peruukin päähänsä eikä kukaan tunnista häntä sen jälkeen tai päähenkilön isän kohdalla sama kaksoiselämä onnistuu vain tekoviiksien lisäämisellä.

Hahmot voivat olla myös ideologisia tai kasvatuksellisia työkaluja (Nikolajeva 2002: 10). Nikolajeva (2002: 48) toteaa, että modernit hahmot ovat enemmän oikeiden ihmisten kaltaisia ja esiintyvät alhaisilla mimeettisillä tasoilla eli ovat niin sanottuja tavallisia ihmisiä ja kuvaus keskittyy heidän tavalliseen arkeensa. Nykyajan hahmoja ei ole välttämättä tarkoitettu edes esimerkeiksi, vaan enemmänkin tasavertaisiksi subjekteiksi (Nikolajeva 2002: 48).

Nikolajeva (2002: x-xi) esittääkin kaksi perustavaa kysymystä karakterisaatiosta. Ensimmäinen on: mikä on karakteri eli hahmo eli teoria henkilöhahmon taustalla? Tästä aiheesta onkin jo esitelty määritelmät kirjallisuudentutkimuksessa eli useimmiten teoria jakautuu kahteen ääripäähän hahmon määritelmässä; semioottiseen tai mimeettiseen. Toinen perustava kysymys on

se, miten kirjoittaja esittelee ja paljastaa hahmot. Millä keinoilla ja strategioilla kirjailija tai käsikirjoittaja luo henkilöahmoja?

### **3.2 Karakterisaation keinoja**

Karakterisaation keinot vaihtelevat ymmärrettävästi eri medioiden ollessa kyseessä. Henkilöahmojen karakterisaatioon voi vaikuttaa monella eri tavalla. Esimerkiksi elokuvassa hahmon ulkonäkö on suoraan nähtävissä, kun taas kirjassa se täytyy kuvailla. Toisaalta taas elokuvassa harvemmin on kertoja, joka kuvailisi hahmon pään sisällä olevia ajatuksia. (Lothe 2000: 85–86.)

Lothe (2000: 81–82) jakaa kirjallisuudessa esiintyvän karakterisaation kahteen eri kategoriaan, henkilöahmojen suoraan ja epäsuoraan kuvailuun. Suorassa kuvailussa kertoja kuvailee hahmoa esimerkiksi tietyillä adjektiiveilla ja epäsuoraan kuvaukseen taas kuuluu kaikki, mitä henkilöahmo sanoo, tekee sekä miltä hän näyttää ja hänen ympäristönsä (Lothe 2000: 81–83). Holman (1972: 91) taas jakaa karakterisaation kolmeen kategoriaan. Hänen ensimmäinen kategoriansa on sama kuin Lothella, eli suora kuvaus, mutta epäsuora kuvaus on eroteltu tekoihin ja toisaalta ajatusten sekä muiden sisäisten tapahtumien kuvailuun.

Nikolajeva (2002: 270) kertoo myös implisiittisestä karakterisaatiosta eli epäsuorasta karakterisaatiosta, johon kuuluu esimerkiksi ikä. Iän perusteella hahmoon pystyy samaistumaan ja tiettyjä asioita pystyy päättämään, vaikka niitä ei olisi mainittu, kuten vaikkapa että normaalissa tilanteessa kouluikäinen lapsi osaa jo lukea ja kirjoittaa. Tapahtumien paikka voi myös lisätä karakterisaatiota, mutta ei yleensä ole sinänsä osa sitä. Jokin paikka ja tilanne voivat esimerkiksi olla katalysaattorina johonkin muutokseen tai ilmentää hahmon mielentilaa (esimerkiksi myrsky). Tilanteet perustuvat usein konventioihin ja ovat kulttuurisidonnaisia. (Nikolajeva 2002: 272.)

Nikolajeva (2002: 281) toteaaakin, että epäsuora karakterisaatio vaatii kaikista eniten lukijalta ja varmasti myös katsojalta. Yhteydet täytyy tehdä itse ja osa niistä voi olla niin monimutkaisia tai hienovaraisia, että kaikki eivät edes huomaa niitä. Joskus tarvitaan paljon lukukokemuksia tai katselukokemuksia. Monet karakterisaation keinot toimivat alitajuisesti ilman, että yleisö edes ymmärtää sitä.

Lothe ja Holman kuvailevat karakterisaatiota erityisesti kirjallisuudessa, mutta samat keinot pätevät yleisesti myös elokuvaan. Holmanin erotteleva kolmas kategoria eli hahmon sisäisen elämän kuvaus on harvinaista elokuvassa. Yleisintä elokuvassa on sekä Lothen että Holmanin mainitsema toinen epäsuora kuvaus, johon kuuluu esimerkiksi teot, ulkonäkö ja puhe. Kummankin mainitsema suora kuvaus taas on elokuvassa hyvin harvinaista.

Myös Maria Nikolajeva (2002) esittelee karakterisaation keinoja teoksessaan *The rhetoric of character in children's literature*. Nikolajeva käsittelee karakterisaatiota lähinnä lastenkirjallisuudessa, mutta siinä on myös paljon yhteneväisyyksiä lasten- ja nuorten ohjelmien karakterisaatioon. Nikolajeva (2002: xi) mainitsee karakterisaation keinoiksi ainakin ulkoisen kuvailun, sisäisen kuvailun, suoran ja epäsuoran puheen, kertojan kommentit sekä teot ja reaktiot. Bertills (2003: 51) käsittelee lähinnä nimien karakterisaatiota, mutta mainitsee myös yleisiksi karakterisaation keinoiksi esimerkiksi visuaalisen ilmeen, toiminnan, taustan sekä puheen.

### 3.2.1 Karakterisaation keinot elokuvassa

Joseph M. Boggs (1991) teoksessaan *The Art of Watching Films* on keskittynyt nimenomaan elokuvissa esiintyvään karakterisaatioon ja nämä määritelmät ovat myös oman tutkimukseni pohjana. Boggs (1991: 53–62) jakaa karakterisaation rakentamisen yhteentoista eri keinoon:

1. Ulkonäkö
2. Dialogi
3. Ulkoinen toiminta
4. Sisäinen toiminta
5. Toisten hahmojen reaktiot
6. Kontrasti
7. Nimivalinta
8. Karikatyyrit ja leitmotif
9. Stereotyyppit ja statistit
10. Staattiset ja kehittyvät hahmot
11. Litteät ja pyöreät hahmot

Seuraavaksi tarkastelen karakterisaatiota sekä näitä yhtätoista karakterisaation keinoa tarkemmin myös muiden tutkijoiden kuin Boggsin määritelmien kautta. Tulen käsittelemään aineistoani

näiden karakterisaation keinojen valossa keskittyen kuitenkin kääntämisen osalta olennaiseen osioon eli dialogiin. Dialogin eli puheen karakterisoivia piirteitä käsittelen lopussa omassa alaluvussaan.

Karakterisaatio on paljon kiinni **ulkonäöstä** ja siten näyttelijävalinnoista. Useimmat näyttelijät antavat heti ensinäkemältä tietynlaisia mielikuvia. Monet näyttelijät ovat monipuolisia ja saattavat ilmentää erilaisia piirteitä eri rooleissa, mutta useimpien kohdalla näin ei ole. Heti näyttelijän nähtyään katsoja tekee oletuksia perustuen kasvonpiirteisiin, vaatteisiin, fysiikkaan, tapoihin sekä liikkumistapaan. Ensivaikutelma saattaa osoittautua vääräksi tarinan edetessä, mutta se on myös tärkeä keino rakentaa hahmoa. (Boggs 1991: 53.)

Ulkonäkö on tärkeä osa hahmon persoonallisuutta, mutta se voi olla myös harhaanjohtava. Parhaiten hahmoa kuvaa teot eli **ulkoinen toiminta**. Täytyy siis olettaa, että hahmot ovat muutakin kuin vain välineitä juonessa ja heidän toiminnallaan on tarkoitus, joka ilmentää heidän motiivejaan ja persoonallisuuttaan. Hahmolla ja hänen toiminnallaan pitäisi olla selkeä suhde ja toiminnan pitäisi tuntua luonnolliselta hahmolle. Mikäli hahmon motivaatio toimintaan on selkeästi perusteltua, hahmo ja juoni ovat erottamattomia ja jokainen teko kuvaa persoonallisuutta. Toiset teot ovat tärkeämpiä kuin toiset rakennettaessa henkilöhahmoa. Tavallisimmatkin päätökset paljastavat hahmosta jotakin. Suurin merkitys voi olla kaikkein pienimmillä ja huomaamattomilla valinnoilla. (Boggs 1991: 54–55.)

Tietty **sisäinen toiminta** pysyy piilossa jopa tarkimmalta katsojalta. Se on kuitenkin hyvin olennainen osa persoonallisuutta ja luonnetta, kun yritetään ymmärtää millainen hahmo on. Sisäinen toiminta tapahtuu hahmon mielessä ja tunteissa. Se koostuu salaisuuksista, sanomattomista ajatuksista, unelmista, toiveista, muistoista, peloista ja fantasioista. Kun hahmoa yrittää ymmärtää, nämä asiat voivat olla aivan yhtä tärkeitä kuin teot. Hahmon sisäistä maailmaa voi valottaa näyttämällä niin sanottuja takaumia tai muita kuvitelmia kuvina ruudulla tai kertoa sisäisellä äänellä hahmon ajatuksia. Samaa voidaan tavoitella kuvaamalla hahmon ilmeitä ja eleitä läheltä, kun hahmo reagoi johonkin. Myös taustamusiikilla voidaan luoda näitä mielikuvia katsojalle. (Boggs 1991: 56.)

Boggsin (1991: 56) mukaan hahmojen rakentaminen **muiden hahmojen reaktioiden kautta** on hyvin yleistä. Muut henkilöhahmot voivat antaa tietoa toisesta hahmosta jo ennen kuin hahmoa on edes näkynyt ruudulla. Myös **kontrasti** toisten erilaisten hahmojen kanssa on tehokas keino

rakentaa henkilöhahmoa. Nikolajeva (2002: 277) puhuu myös vertailevasta karakterisaatiosta. Vertailua voi tehdä ulkonäön, moraalisten arvojen, tapojen, iän, sukupuolen tai esimerkiksi sosiaalisen statuksen mukaan. Vaikutukset yleiseen karakterisaatioon voivat olla jopa täysin huomaamattomia. Nikolajeva (2002: 278) esittelee myös karakterisaation keinoksi aivan päinvastaisen keinon eli jonkin asian mainitsematta jättämisen (*omission*). Voi olla, että jokin olennainen asia, esimerkiksi päähenkilöstä, selviää vasta myöhemmin. *Hannah Montanassa* on jätetty kertomatta, miksi perheeseen kuuluu vain isä ja kaksi lasta. Äidin kuolema selviää vasta myöhemmin sarjan aikana. Poissaoleva vanhempi voi luoda myös turvattomuutta (Nikolajeva 2002: 117).

Boggsin (1991: 59) mukaan myös **nimillä** voi olla jokin hahmoa karakterisoiva elementti, kuten äänellinen elementti, konnotaatio tai merkitys. Nikolajevan (2002: 268) mukaan hahmojen nimet on yleensä mietitty hyvin tarkkaan eivätkä ne ole sattumanvaraisia. Nimet liittyvät läheisesti identiteettiin. Esimerkiksi *Hannah Montanassa* päänäyttelijän nimi muutettiin samaksi, kuin näyttelijän oma nimi sen jälkeen, kun hänet valittiin rooliin.

Hahmot voivat perustua osittain oikeisiin henkilöihin tai ne voivat leikitellä konventioilla, yleisillä käyttäytymismalleilla tai **stereotyyppioilla** (Bertills 2003: 51). Stereotyyppi on hahmo, joka omaa vain yhden korostetun piirteen ja on melkein **karikatyyri**. Usein stereotyyppit ja karikatyyrit luovat koomisuutta. Lapsistereotyyppejä ovat esimerkiksi tuhma poika tai kiltti tyttö. (Nikolajeva 2002: 115.) Hahmosta saa jätettyä katsojan mieleen voimakkaan kuvan siten, että näyttelijä liioittelee tai muuntelee yhtä pääpiirrettä tai luonteenpiirrettä. Karikatyyrit ovat tutumpia piirretyistä, mutta myös muissa lapsille suunnatuissa ohjelmista karikatyyrien käyttö on yleistä. Samantapainen karakterisaation keino on niin kutsuttu **leitmotif** eli jonkin fraasin tai idean toisto niin, että siitä tulee tunnusomainen piirre hahmolle. (Boggs 1991: 57.) Boggsin (1991: 61) mukaan stereotyyppit ovat tärkeitä ohjelmille. Hahmoina stereotyyppit mukautuvat ennalta-ajateltuun käytökseen. Ohjaajan on helppo käyttää tällaisia hahmoja joihinkin rooleihin ilman liikoja selittelyjä tai pohjustuksia ja katsoja kuitenkin ymmärtää hahmon tarkoituksen. **Statisteja** taas Boggs (1991: 61) vertaa lavasteisiin. Nämä hahmot ovat ohjelmassa vain koska tilanne niin vaatii, esimerkiksi kaupan kassalla oleva henkilö tai baarimikko.

Sekä Boggs (1991: 62) että Nikolajeva (2002: 130–131) esittelevät käsitteet **pyöreä ja litteä hahmo** sekä **staattinen ja dynaaminen** (tai kehittyvä) hahmo. Litteät hahmot ovat kaksikulotteisia, ennalta-arvattavia eivätkä ole monimuotoisia tai uniikkeja ominaisuuksiltaan,



mitä tarvittaisiin psykologiseen syvällisyyteen. Boggsin (1991: 61) mukaan staattisten ja kehittyvien hahmojen jako on hieman samanlainen, kuin jako litteisiin ja pyöreisiin hahmoihin. Staattinen hahmo pysyy samana koko elokuvan, sarjan tai jakson ajan. Hän ei kykene muuttumaan, kasvamaan eikä häneen vaikuta ympärillä tapahtuva toiminta. Staattiset hahmot ovat tarpeellisia erityisesti komedioissa, joihin toisto tai jopa pakkomielteiseksi muuttuva toiminta tuovat humoristisia piirteitä. Kehittyvät hahmot taas ovat olennaisen tärkeitä draamassa. Kehittyvät hahmot vaikuttavat juonen etenemiseen ja juonen eteneminen vaikuttaa heihin. Kehittyvä hahmo muuttuu persoonaltaan, asenteiltaan sekä elämäkatsomukseltaan eikä ole enää sama hahmo kuin ohjelman alkaessa. Kehittyvät hahmot ovat usein myös pyöreitä eli heitä ei pysty helposti kategorisoimaan, koska he ovat uniikkeja ja yksilöllisiä sekä monimutkaisia ja monimerkityksisiä. Pyöreät tai kehittyvät hahmot eivät kuitenkaan ole välttämättä parempia kuin litteät ja staattiset. Kyse on vain erilaisista tavoista sopia tarinaan ja toimia siinä. Staattisetkin hahmot voivat olla mielenkiintoisia, vaikka eivät muuttuisikaan.

Nikolajevan (2002: 129) mukaan niin litteä kuin pyöreä sekä staattinen ja dynaaminen ovat tuttuja käsitteitä narratiivien tutkimuksesta. Jokainen hahmo on kuitenkin monimutkaisempi, kuin vain litteä tai pyöreä. Vaikka korostetaankin vain yhtä piirrettä, se ei tarkoita sitä, että hahmo edustaisi oikeaa henkilöä, jolla olisi vain tämä yksi piirre. Oikeassa elämässä se olisi mahdotonta, koska ei ole olemassa vain kaksiulotteisia ihmisiä. Oikeilla ihmisillä on monia persoonallisia piirteitä. Oikeat ihmiset ovat myös paljon monimuotoisempia, kuin mitkään pyöreät tai dynaamiset hahmot. Yksinkertaistaminen saattaa kuitenkin helpottaa ymmärtämistä ja samaistumista. Se tekee myös motivaatioiden tulkinnasta helpompaa. Nikolajeva (2002: 128) toteaa myös, että esimerkiksi kirjallisuudessa hahmoilta vaaditaan paljon enemmän yhtenäisyyttä kuin oikeilta ihmisiltä.

### 3.2.2 Pää- ja sivuhahmot

Nikolajeva (2002: 112) erottelee keskeiset hahmot (*central characters*) eli päähenkilöt ja sivuhenkilöt (*supporting characters*). Päähenkilöt ovat usein suhteellisen helppoja tunnistaa, esimerkiksi päähenkilön nimi esiintyy usein jo teoksen otsikossa tai vaikkapa elokuvan nimessä. Näin on myös aineistossani eli *Hannah Montanassa*, jossa päähenkilö on Miley eli Hannah Montana. Nikolajeva (2002: 49) esittelee erään hyvin selkeän päähenkilön määritelmän; kuka on tarinan keskiössä ja kenen ympärillä tarina pyörii. Lisäksi Nikolajeva (2002: 112) esittelee perifeeriset hahmot (*peripheral characters*), joihin kuuluvat satelliittihahmot (*satellite*

*characters*) sekä taustahahmot (*backdrop characters*). Sivuhenkilöt, satelliittihahmot sekä taustahahmot kuuluvat niin sanottuihin toissijaisiin hahmoihin (*secondary characters*). Sivuhahmot voivat olla litteitä tai pyöreitä sekä staattisia tai dynaamisia.

Tärkeimmät hahmot ovat yleensä monimuotoisempia kuin perifeeriset hahmot. Keskeisten ja perifeeristen hahmojen ero on, että perifeerisen hahmon voi poistaa ilman, että se vaikuttaa olennaisesti juonen kulkuun. Ero on tärkeyden asteessa satelliitti- ja taustahahmojen osalta. Satelliittihahmo voi luoda esimerkiksi kontrastia ja siten karakterisoida muita hahmoja. Taustahahmot taas voivat mennä ja tulla jättämättä jälkeä. Heidän tarkoituksensa on vain lisätä väriä ja komiikkaa. (Nikolajeva 2002: 113.) Taustahahmoiksi lukisin, esimerkiksi aineiston jaksoissa esiintyvät, räväkän henkivartijan, Roxyn, sekä pehmolelukaupassa työskentelevän hirviasuisen maskotin. Vaikka esimerkiksi Roxy on sarjassa mukana useammassa jaksossa, hänet voisi hyvin korvata joku muu hahmo. Yleensä hänellä on vain pieni osa sivujuonessa (kuten toisessa analysoitavassa jaksossa) tai hän tuo vain hieman koomisuutta lisää joihinkin kohtauksiin. Toisaalta esimerkiksi Nikolajeva (2002: 114) toteaa, että jonkin hahmo rooli voi tulla tärkeämmäksi tarinan edetessä. Hahmo voi jopa nousta toissijaisesta hahmosta yhdeksi päähenkilöistä.

### **3.3 Karakterisaatio puheessa**

Erityisesti puheen kautta tehdystä henkilökuvauksesta on tutkimuksia vain oikeastaan kirjallisuuden tutkimuksessa. Kirjallisuuden henkilökuvauksessa on kuitenkin yhtymäkohtia elokuvien ja muiden ohjelmien henkilökuvaukseen, sillä hahmot ovat yleensä alun perin kirjallisessa muodossa käsikirjoituksessa, joka on saatettu tehdä vaikkapa jonkin kirjan pohjalta. Käsikirjoitusvaiheessa onkin usein jo tarkka käsitys, miltä hahmo tulee kuulostamaan.

Nikolajeva (2002: 223) toteaa puheella olevan useita eri funktioita karakterisaatiossa. Puhe on oleellinen osa juonen etenemistä, ja se antaa lisätietoa sekä taustatietoa tapahtumista. Oleellista karakterisaation osalta on tietenkin, mitä sanotaan, mutta myös miten ja miksi. Nikolajeva (2002: 236) jaottelee kirjallisuuden tutkimukseen pohjautuen puheaktit suoriin tai epäsuoriin puheakteihin. Nikolajeva (2002: 239) toteaa suoran puheen olevan voimakas karakterisaation väline. On tärkeää kiinnittää huomiota kuka puhuu, kenen annetaan puhua, missä muodossa puhe on ja mikä on sen sisältö sekä ehkä tärkein asia, miten puhe vaikuttaa siihen, miten hahmo ymmärretään. Epäsuora puhe on harvinaisempaa audiovisuaalisessa materiaalissa. Epäsuoraksi

puheeksi voisi kuitenkin laskea sen, kun toinen hahmo toistaa toisen aiemmin sanomaa jollekin toiselle hahmolle. Toisaalta epäsuoraksi kerronnaksi voisi laskea myös äänenpainot tai ristiriidan hahmon puheen ja kuvan välillä. Audiovisuaalisessa materiaalissa ei ole yleensä kirjallisuuden tapaan mahdollista vaikuttaa kertojan kommenteilla tai esitetyn puheen määrittelevillä sanoilla katsojan tulkintaan (esimerkiksi, hän sanoi iloisesti/surullisesti). Tässäkin tapauksessa kuitenkin kuva kertoo hyvin paljon enemmän kuin sanat. Nikolajevan (2002: 236) mukaan hahmojen puheella toisista hahmoista on kaksoismerkitys karakterisaatiossa. Ensinnäkin se paljastaa jotakin toisista hahmoista ja toiseksi pitää pohtia hahmon kommentin rehellisyyttä sekä aitoutta eli kommentti paljastaa myös sanojasta jotakin.

Hahmojen erilaiset puhetyylit rakentavat henkilöahmoja. Puhetyylit viestivät erilaisista taustoista. Nämä viestit ja lisämerkitykset aukeavat helpommin yleensä vanhemmille katsojille. Fiktiivisissä ohjelmissa hahmot paljastavat hyvinkin paljon sillä, mitä he puhuvat ja ehkä vielä enemmän sillä, miten he puhuvat. Oikeat ajatukset, asenteet sekä tunteet voidaan paljastaa vain pienillä sananvalinnoilla, äänenpainoilla, äänenkorkeudella tai puheen tauoilla. (Boggs 1991: 54.)

Nikolajeva (2002: 238–239) toteaa standardista kielestä poikkeamisen olevan karakterisaation väline. Esimerkiksi murre tuo usein autenttisuutta ja joskus koomisuutta. Nikolajeva (2002: 238–239) mainitsee murteen lisäksi karakterisoiviksi asioiksi puheessa sosiolektin (*sociolect*) sekä sukupuoliväritteisen puheen (*genderlect*). Sosiolekti viittaa siihen, että sosiaalisesta tai taloudellisesta taustasta sekä koulutuksesta ja ajatusmalleista voidaan paljastaa paljon kieliopilla, lauserakenteilla sekä sanastolla. Sosiolekti ei ole niinkään riippuvainen maantieteellisestä sijainnista vaan sosiaalisesta ympäristöstä. Sukupuoliväritteisessä puheessa taas miehet ja naiset käyttävät esimerkiksi erilaisia idiomeja ja maskuliininen puhe on rakenteeltaan järjestelmällisempää, kun taas feminiininen puhe on impulsiivisempaa sekä kuvainnollisempaa. Nikolajeva (2002: 238–239) toteaa myös tyttöjen ja poikien puheen olevan ainakin kirjallisuudessa erilaista. Pojille myös sallitaan paljon huonompi kielenkäyttö kuin tytöille. Tytöt taas käyttävät usein kehittyneempää syntaksia ja sanastoa, kuin saman ikäiset pojat.

Kun puhe esitetään kirjallisessa muodossa, väkisinkin monet sen piirteet häviävät. Se tarkoittaa, että kaikkea puheen karakterisoivaa materiaalia ei pysty esittämään tekstityksissä. Monilla keinoilla kuitenkin pystytään tuomaan esille karakterisaatiota myös tekstityksissä, kuten sananvalinnoilla, murteella tai toistolla. Tiittula (2001: 5) mainitsee ei-kielellisiksi tärkeiksi puheen ominaisuuksiksi esimerkiksi intonaation, äänensävyyn, puheen rytmin, painotuksen sekä

nopeuden. Nämä elementit kuuluvat myös alkuperäisestä puheesta ja ovat apuna tekstitysten kääntämisessä kuvan ohella.

Tekstityksissä on kuitenkin rajallisesti tilaa sekä aikaa, joten voi olla jo lähtökohtaisesti hankala sovittaa karakterisoivaa ainesta tekstityksiin. Lisäksi pyrkimys on tietynlaiseen kaikille ymmärrettävään yleiskieleen, erityisesti nuoremmalle väestölle suunnatussa ohjelmassa. Tämä tarkoittaa, että av-kääntäjä on todellisten haasteiden edessä.

Sananvalinnat ovat tärkeä karakterisaation keino. Monille sanoille löytyy synonyymejä, joilla on eri konnotaatioita liittyen vaikkapa murrealueeseen tai koulutustaustaan. On esimerkiksi eri asia käyttääkö tekstityksessä sanaa *housut* vai *pöksyt*. Eräs tavallisin keino tuoda puhekielisyyttä tekstitykseen on passiivimuodon käyttö monikon ensimmäisen persoonan sijaan, esimerkiksi *me menimme* → *me mentiin* tai *minä* ja *sinä* pronominiinien lyhentäminen puhekielen muotoihin *mä* ja *sä*. Luonnollisessa puhekielessä käytetään paljonkin näitä muotoja ja niillä voidaan pyrkiä tekstityksessä luomaan vaikutelma, että hahmo on nuori tai koulutukseltaan alempitasoinen. (Perttola 2012: 21.) Tiittula (2001: 10) toteaaakin, että ei ole olennaista, minkä kielellisen elementin kautta puhekielisyyttä ilmaistaan vaan se, että puhe kuulostaa luontevalta.

Kääntäjän tulee siis pohtia sananvalintoja myös karakterisaation näkökulmasta ja vaivihkaa niillä vaikuttaa katsojan mielikuviin. Kun tarkastellaan yhden hahmon karakterisaatiota, on hyvä keskittyä puheessa niihin piirteisiin, jotka erottavat tämän hahmon muista ohjelman hahmoista ja ovat hänelle ominaisia. Vaikka tällaiset piirteet voisivat olla myös tekstityksissä ensisijaisia ja kääntäjä yrittäisi löytää harkiten hahmon puheen tekstitykseen ainutlaatuisia piirteitä, täytyy kuitenkin muistaa, että tekstityksen tärkein tehtävä on viestittää puheen sisältö katsojalle, joka ei ymmärrä ohjelman alkuperäistä kieltä. Lisäksi tekstitysten pitäisi olla helposti luettavaa yleiskieltä, joten liian pitkät sekä liian oudot sanat hidastavat lukemista. Kirjoitusasu ei siis ole tärkein eikä sitä ole aina mahdollista edes kovin syvällisesti miettiä tai muuttaa.

Dubbaus on, ainakin suomalaisten konventioiden mukaan, usein tarkoitettu nuoremmalle yleisölle. Nuorelle yleisölle monet karakterisaation piirteet saattavat jäädä huomaamatta jo alkuperäiselläkin kielellä, joten onko silloin suurta merkitystä sillä, että myös tekstityksessä ja ehkä myös dubbauksessa karakterisaatio häviää tai ainakin laimenee. Myös alkuperäisen ohjelman englanninkieliset nuoret katsojat eivät välttämättä huomaa kaikkia lisämerkityksiä ja erilaiset äänet sekä puhetavat kuulostavat vain hassuilta. Suomalainen dubbaus ajaa usein saman

asian eli äänet ovat karrikoituja ja kuulostavat hauskoilta. Esimerkiksi *Hannah Montana* -sarjan amerikkalaisen etelänmurteen konnotaatiot jäisivät nuoremmilta katsojilta joka tapauksessa huomaamatta ja luultavasti puhe kuulostaisi vain jossain määrin hauskalta.

Tärkeintä olisikin miettiä, mikä on olennaisin ominaisuus, joka halutaan välittää yleisölle. Valittaessa joko dubbaus tai tekstitys valitaan myös eri käännösstrategiat ja siten eri ominaisuuksia, joita painotetaan. *Hannah Montanassakin* dubbaus ja tekstitys on luultavasti suunnattu osittain eri kohdeyleisölle, mikä on vaikuttanut käännösratkaisuihin.

## 4. HANNAH MONTANA

### 4.1 Mikä on *Hannah Montana*?

*Hannah Montana* on Emmy-ehdokkuuksia sekä muita palkintoja saanut yhdysvaltalainen Disney Channelilla esitetty televisiosarja, jonka esitys alkoi 24. marraskuuta 2006. Sarja kertoo teinityöstä, jolla on kaksoiselämä. Sarjan päähenkilö Miley Stewart on tavallinen teinityttö, mutta hän on myös kuuluisa pop-laulaja Hannah Montana. Hänen salaisuutensa tietävät vain läheiset ystävät ja perhe. Miley on muuttanut Tennesseestä Malibuun Kaliforniaan isoveljensä Jacksonin ja isänsä Robbyn kanssa. Mileyn parhaat ystävät ovat Lilly ja Oliver. Vaikka hän on kuuluisa, haluaa hän silti elää tavallisen nuoren elämää.

Sarjaa tehtiin yhteensä neljä tuotantokautta sekä lisäksi suuren suosion saavuttanut elokuva nimeltä *Hannah Montana: The Movie* (2008). Sarjan tekijöitä ovat Michael Poryes, Richard Correll ja Barry O'Brien, jotka ovat tehneet myös muita Disney Channelin suosittuja sarjoja. Sarjan ensimmäinen jakso rikkoi ennätyksiä Disney Channelilla keräämällä 5,4 miljoonaa katsojaa Yhdysvalloissa. Omaan tutkimusaineistooni valitsemani jaksot ovat ensimmäisen tuotantokauden loppupuolelta.

Sarjaa on esitetty suomalaisillakin ilmaisilla tv-kanavilla, esimerkiksi MTV3:lla sekä Nelosella. Sarjan jaksoja on dubattu suomeksi, mutta dubattua versiota on esitetty vain Disney Channelilla. Sarjan kuvaus on jo lopetettu Yhdysvalloissa, mutta uusintoja esitetään edelleen. *Hannah Montana* on arviolta noin 10-16-vuotiaille nuorille suunnattu sarja, koska Disney Channel on lapsille ja nuorille suunnattu kanava ja sarjan päähenkilö on myös teini-ikäinen. Sarja on genreltään lähinnä tilannekomedia. Sarjassa komedian varjolla pyritään käsittelemään nuorten elämän vaikeitakin ongelmia.

Tyypillinen amerikkalainen tilannekomedia eli *sitcom* on sarja, jossa vitsejä esitetään tiuhaan tahtiin ja ne on korostettu päällennauhoitetulla naurulla. Usein tilannekomediat keskittyvät perheen ympärille ja tästä onkin tullut tarkempi määritelmä *family sitcom*. Tilannekomedioiden rakenne noudattaa uskollisesti kaavaa, jossa jakso alkaa niin, että kaikki on tavallisesti ja kuin ennenkin, sitten tulee jokin väärinymmärrys, konflikti tai muu ongelma, joka lopussa selviää ja kaikki on taas hyvin. Tilannekomedioissa myös huumori rakennetaan usein samalla tavalla. Katsojaa usein

valmistellaan kahdella vitsillä, jonka jälkeen tulee niin kutsuttu *punch line* eli vitsin viimeinen osio, joka tekee siitä hauskan. (Herkman 2001: 141.) *Hannah Montana* on nuorille ja lapsille suunnattu tilannekomedia, mutta se noudattaa näitä kaavoja ehkä jopa orjallisemmin kuin aikuisille tarkoitettut tilannekomediat. Yleensä jaksoilla on myös jokin opetus.

Sarjan tekstityksiä on tehnyt brittiläisen yhtiön IMS:n (Independent Media Support) skandinavialainen tytäryhtiö IMS Scandinavia AB (*More about IMS*). Sarjan dubbauksen on tehnyt Svend Cristiansen Sun Studio A/S. Dubbauskäännökset, laulut mukaan lukien, on kääntänyt Mediaplantilla työskentelevä Maria Lohi. Dialogin ja laulut on ohjannut Mari Riikonen. Suomalaisina ääniä sarjassa ovat esimerkiksi Paula Vesala, Aku Laitinen, Samuel Harjanne, Annituuli Kasurinen, Oskari Tamminen, Heikki Sankari, Taru Tikkanen ja Jon-Jon Geitel. Tunnetuin dubbaajista on PMMP-yhtyeestäkin tuttu Paula Vesala, joka on Miley Stewartin äänenä. Svend Cristiansen Sun Studio A/S ja Mediaplant ovat myös kääntäneet yhteistyössä monia Disneyn elokuvia.

Sarjassa päähenkilöiden oikeasta elämästä on ammennettu paljon sisältöä myös ohjelmaan. Oman leimansa tuovat myös vahva etelänmurre ja ”hillbilly”-asenne, jotka ehkä parhaiten näkyvät Mileyn isän ja Mileyn itsensä puheessa ja oudoissa sanonnoissa. Hillbilly-sanaa käytetään usein ivallisena haukkumanimenä kohdistuen, erityisesti Yhdysvaltojen eteläosien, maalla asuviin valkoihoisiin ihmisiin. Hillbilly-sanan konnotaatiot ovat hyvin selkeät amerikkalaisessa kulttuurissa. Sillä yleensä viitataan haukkumamielessä, että ihminen on tyhmä tai yksinkertainen ja sivistymätön maalaistollo. Lisäksi hillbillyt ovat myös oman tiensä kulkijoita, tekevät mitä tahtovat ja usein harrastavat outoja tai jopa laittomia asioita, kuten pontikankeittoa. Myös vaatetus voi viitata hillbilly-taustaan, esimerkiksi flanellipaita sekä farkkuhaalarit ovat tyypillisiä vaatteita monissa ohjelmissa hillbillyjen päällä. Nämä ja monet muut seikat ovat tärkeitä karakterisaation kannalta.

## **4.2. Päähenkilöt**

Miley Stewartia alias Hannah Montanaa esittää Miley Cyrus, joka on sarjan kautta noussut myös poptähteyteen USA:ssa. Miley Cyrus on tällä hetkellä 22-vuotias. Miley Cyrusin isä on oikeassa elämässä Billy Ray Cyrus, joka esittää myös sarjassa Mileyn isää Robbya. Miley Cyrus on nuori ja lahjakas muusikko. Hänen säveltämiään kappaleitaan on käytetty myös sarjassa.

Miley haki alun perin *Hannah Montana* -sarjaan Lillyn rooliin. Hän oli silloin vain 11-vuotias. Roolittajat pitivät hänestä ja halusivatkin, että hän hakee sarjan päärooliin. Sarjan nimi ei ollut alun perin *Hannah Montana* vaan se vaihtui moneen otteeseen, kuten myös päähahmon nimi. Päähenkilön etunimeksi päätettiin vaihtaa Miley, kun Miley Cyrus valittiin rooliin. Sarjan valmistelu kesti pitkään ja Miley oli 14-vuotias kuvausten alkaessa.

Robby Stewartia eli Mileyn isää sarjassa esittää siis Billy Ray Cyrus. Billy Ray Cyrus on kuuluisa amerikkalainen muusikko. Hän on esittänyt esimerkiksi 1990-luvulla tunnetuksi tulleen kappaleen *Achy Breaky Heart*. Mileyn isä Robby tukee ja auttaa tytärtään selviytymään kahden eri henkilöllisyyden välillä. Hän kirjoittaa kaikki tyttärensä esittämät kappaleet ja esittää tämän manageria konserteissa, joten myös isällä on osuutensa salaisuudessa.

Jackson Stewartia eli Mileyn veljeä esittää Jason Earles. Sarjassa Mileyn isoveljelle Jacksonille muutto Malibuun oli onnenpotku. Paikallisessa rantabaarissa työskentelevä Jackson on myös pikkusiskonsa tukena pitäen tämän jalat tukevasti maassa. Joskus kuitenkin Jackson tuntee olonsa syrjityksi, kun perheen elämä keskittyy paljon Hannah Montanan ympärille eikä häntä oteta huomioon.

Lilly ja Oliver ovat Mileyn parhaita ystäviä. Heitä esittävät Emily Osment ja Mitchel Musso. Mileyn sydänystävä Lilly on seikkailunhaluinen ja urheilullinen draamakuningatar, joka pitää omalla hausalla tavallaan myös omaa showtaan pystyssä. Myös Lillyn voi nähdä Hannahin konserteista salanimellä Lola. Hänen valeasujensa tunnusmerkkinä ovat räikeät peruukit ja näyttävät korut. Ennen tutustumistaan Mileyn Oliver oli suuri Hannah Montana -fani ja nyt hän tukee kaikessa Mileytä. Hannahin konserteissa Oliver esiintyy salanimellä Mike Standley III, joka pukeutuu hip-hop-artistin valeasuun ja pieneen partaan.

Sarjassa vierailee myös usein kuuluisia henkilöitä cameo-rooleissa eli itsenään. Sarjassa on vierailut, esimerkiksi oikeassakin elämässä Miley Cyruksen kummitäti, kuuluisa country-laulaja, Dolly Parton sekä Amerikassa suureen suosioon noussut bändi The Jonas Brothers.



### 4.3. Käsiteltävien jaksojen kuvaukset

#### 4.3.1. *Debt it be* - Miley ja Jackson saavat luottokortit

Jakso alussa Robby antaa lapsilleen luottokortit. Kortit ovat kuitenkin vain hätätilanteiden varalta, jos isä ei ole paikalla. Kaikki olettavat ettei Jackson ole luottamuksen arvoinen kortin käytössä. Jackson useampaan otteeseen myös kadottaa korttinsa heti jakson alussa. Kuitenkin Miley on se, joka sortuu kortin käyttämiseen turhaan ja joutuu pyytämään Jacksonilta apua, koska ei uskalla kertoa isälleen virheestään. Jackson keksiikin, että myymällä Hannah Montanan tavaroita faneille internetissä voi kerätä rahaa ja maksaa luottokorttilaskun ennen kuin Robby saa tietää. He erehtyvät myymään eräät korvakorut, joita Hannah käytti edellisessä musiikkivideossaan. Robby tulee pyytämään koruja takaisin, koska videon tekijät olivatkin vahingossa antaneet aidot timanttikorut, jotka ovat hyvin arvokkaat. Jackson ja Miley jäljittävät korujen ostajan, Katherinein, vanhainkotiin. Miley on pukeutunut Hannah Montanaksi ja pyytää koruja takaisin vanhalta rouvalta. Miley ja Jackson keksivät valheen, että korut kuuluivat Hannahin isoäidille, jolloin Katherine suostuu antamaan ne takaisin, mutta vain isoäidille henkilökohtaisesti. Jackson naamioituu vanhaksi naiseksi ja esittää isoäitiä. Katherine kuitenkin pyytää koko ajan enemmän palveluksia ennen kuin antaa korut ja lopulta Miley menettää hermonsä ja kiistelee koruista, jolloin ne lentävät lattialle ja herra pyörätuolissa ottaa ne. Herra paljastuu Robbyksi, joka on koko ajan tiennyt lastensa juonista ja yhteistyössä Katherinein kanssa huijannut heitä. Jakson opetus on luottamuksen ja vastuuntunnon tärkeys ja se, että jokainen voi joskus erehtyä, mutta silloin on tärkeintä myöntää se heti ja pyytää apua.

#### 4.3.2. *A bad moose rising* – Jacksonin opetus toisen huomioimisessa

Robby on sairastunut ja määrää Jacksonin kuljettamaan Mileyta menoihinsa. Jackson on kuitenkin kyllästynyt aina hylkäämään omat suunnitelmansa Mileyn tai Hannahin tarpeiden tieltä ja päättää antaa hänelle opetuksen. Stewartien naapuri on myös tullut kipeäksi ja tuo sukulaistyttönsä heidän hoitoonsa sillä verukkeella, että Robby tartutti flunssan häneen. Jackson keksiikin juonen, jotta hänen ei tarvitsisi enää kuljettaa siskoaan kaikkialle. Patty on hyvin hankala lapsi ja Jackson huijaa Mileyn viihdyttämään tyttöä päiväksi. He lyövät vetoa siitä jaksako Miley Pattyn kanssa koko päivän. Jos hän luovuttaa, Jacksonin ei tarvitse enää kuljettaa Mileyta joka paikkaan, mutta jos Patty luovuttaa ja haluaa kotiin aikaisemmin Jackson joutuu kuljettamaan Mileyta, kunnes tämä saa ajokortin. Mileyn väsytystaktiikka on jo tuottamassa tulosta, mutta Jackson saa Pattyn

vielä innostumaan kaupasta, jossa saa tehdä itse pehmoleluhirven. Kaupassa Miley lopulta hermostuu Pattyn vaatimuksiin ja myöntää ettei jaksakaan enää viihdyttää Pattya. Miley ja Jackson keskustelevalle tilanteesta ja Miley ymmärtää myös Jacksonin kannan. He sopivatkin, että tästä lähtien Jacksonilta aina kysytään haluaako ja ehtiikö hän toimimaan kuljettajana. Jaksossa on myös sivujuoni, jossa seurataan Robbya. Mileyn henkivartija, tiukka tummaihoine nainen nimeltä Roxy, yrittää turhan rankoin keinoin parannella Robbyn flunssaa. Jacksonin opetuksena on toisen huomioon ottaminen.

## 5. TUTKIMUSMENETELMÄ JA TUTKIMUSKYSYMYKSET

Karakterisaation keinoja kuvaillaan kirjallisuuden tutkimuksessa, draaman tutkimuksessa sekä audiovisuaalisen kerronnan tutkimuksessa. Näistä löytyy pohja myös televisiosarjassa käytettyyn karakterisaatioon, jota havainnollistan aineistosta löydettyillä esimerkeillä. Tarkoituksena on esimerkkien avulla kuvata muutamia keinoja, joita on aineistokseni valitsemassani ohjelmassa käytetty. Analyysissä keskityn enimmäkseen kielellisiin keinoihin, joita pystyy käyttämään ja soveltamaan myös tekstityksessä sekä dubbauksessa. Erityisesti haluan kiinnittää huomiota tekstityksessä ja dubbauksessa tehtyihin käännösratkaisuihin ja niiden tuomaan sekä sisältämään karakterisaatioon.

Tutkimusmenetelmäni on laadullinen ja vertaileva. Laadulliselle tutkimukselle tyypillisesti tutkimukseni lähtee liikkeelle aineistosta ja teoriatausta sekä tutkimusmetodi on rakennettu sen mukaan. Aineistossani esiintyi monia mielenkiintoisia kääntämiseen liittyviä asioita, mutta eniten kiinnostuin juuri hahmojen rakentumisesta ja eri käännösten luomista mielikuvista hahmoista. Ensin etsin teorioita karakterisaatioon liittyen ja myös karakterisaatiosta jo aiemmin tehtyjä tutkimuksia, jonka jälkeen muokkasin oman tutkimusmetodini näiden tutkimusten perusteella.

Tarkastelen *Hannah Montana* -sarjan dialogia ja tekstitystä sekä dubbausta karakterisaation näkökulmasta. Pääpaino on siis dialogilla, jonka ohessa kommentoin muita karakterisaation keinoja. Käyn jaksot läpi kronologisesti verraten samalla alkuperäistä puhetta ja kuvaa sekä tekstitystä ja dubbausta. Esittelen analyysiosiossa esimerkkejä sekä käännösstrategioista ja käännösratkaisuista että yleisiä huomioita sarjan ilmapiiristä sekä juonen rakentamisesta. Tässä minulla on apuna alkuperäinen käsikirjoitus sekä itse litteroimani tekstitys ja dubbaus. Aineistoni on audiovisuaalinen, joten yritän tarvittaessa sanallisesti kuvailla tilanteita ja siten kommentoida myös kokonaisvaltaista karakterisaatiota, ei vain puheen osalta.

McIntyre ja Lugea (2015) analysoivat erään televisiosarjan kuuroille tarkoitettuja tekstityksiä karakterisaation näkökulmasta. Strategiat, joita heidän tutkimuksessaan on käytetty, on jaoteltu poistoihin, tiivistyksiin sekä lisäyksiin tekstityksissä verrattuna alkuperäiseen puheeseen. Lisäksi he kuvailevat näitä kadonneita tai lisättyjä elementtejä ja niiden vaikutusta karakterisaatioon. McIntyre ja Lugea (2015) toteavat, että olisi tärkeää erottaa, mikä on tekstityksille tyypillistä tiivistämistä eli oleellisen viestin välittämistä puheesta aika- ja tilarajoituksien puitteissa ja mikä

taas muunlaista tiivistämistä tai poistoa. Onko esimerkiksi tarkoituksella jätetty jotakin pois ja haluttu siten vaikuttaa hahmosta luotuun kuvaan. Lisäksi on syytä myös erottaa, onko kyse vain ohimenevästä piirteestä jonkin hahmon kohdalla vai pysyvästä karakterisoivasta piirteestä. Ohimenevä piirre voisi olla vaikkapa suuttumuksesta korotettu ääni. Mielestäni kuitenkin sillä ei ole suurta merkitystä, miksi poistoja tai tiivistystä on tehty, jos sillä on vaikutusta karakterisaatioon, joten en ole näitä eroja omassa tutkimuksessani yrittänyt selvittää. Tärkeintä on selvittää, että miten poisto tai tiivistys käänöksessä on vaikuttanut karakterisaatioon.

Perttola (2012) on myös tutkinut karakterisaatiota pro gradu -tutkielmassaan. Hän on tutkinut yhden *Narnian tarinat* -elokuvan hahmon karakterisaation välittymistä tekstityksiin. Hän on erotellut karakterisaation keinoja ensin suoraan ja epäsuoraan karakterisaatioon ja sitten audiovisuaaliseen materiaaliin paremmin sopivan epäsuoran karakterisaation vielä neljään kategoriaan, jotka ovat näennäinen suora määrittely, puheen karakterisoiva aines, puheen suhde toimintaan sekä keskustelukäyttäytyminen. Omassa tutkimuksessani tutkin hyvin samantapaisia piirteitä, joten olen soveltanut osittain myös hänen jaotteluun omaan tutkimusmetodiini.

Jauhiainen (2009) on tutkinut tekstityksien tiivistämistä diskurssimerkitsimien avulla pro gradu -tutkielmassaan. Hän on jaotellut tutkimuksensa poistoihin, tiivistyksiin sekä uudelleenmuotoiluun, mutta luonnollisesti jättänyt tekstityksien ollessa kyseessä lisäykset pois, koska ne ovat niin harvinaisia. Jauhiaisen käyttämät diskurssimerkitsimet ovat myös monesti karakterisoivia piirteitä puheessa. Esimerkiksi elekieli, lyhyet täyte- ja lisukesanat, aika- sekä adjektiivimääreet, huudahdukset, toisto ja puhuttelu tuovat henkilöiden väliseen dialogiin karakterisoivia piirteitä. McIntyre ja Lugea (2015) kutsuvat näitä henkilöiden väliseksi hahmoinformaatioksi tai -ilmaisimiksi (*interpersonal character information or triggers*).

Olen muokannut oman tutkimusmetodini näiden kolmen tutkimuksen pohjalta. Olen katsonut aineistoani eli kahta alkuperäistä englanninkielistä tekstitettyä jaksoa *Hannah Montana* -sarjasta sekä näiden dubattuja versioita ja tunnistanut esimerkkejä erityisesti puheesta, joissa esiintyy karakterisaatiota. Karakterisaation keinoja olen kuvaillut luvussa 3.2 sekä puheen karakterisaatiota luvussa 3.3. Näitä teoriaosuuksia olen käyttänyt tunnistaessani karakterisaatioon käytettyjä keinoja ja erityisesti karakterisoivaa dialogia alkuperäisessä ohjelmassa. Olen kerännyt aineistostani esimerkkejä näistä karakterisoivista piirteistä, minkä jälkeen olen jaotellut esimerkit viiteen osioon analyysiosassa.

Ensimmäinen kategoriani käsittelee puheen ja toiminnan ristiriitaa karakterisoinnin näkökulmasta. Tämä kategoria on hieman samankaltainen kuin Perttolan (2012) puheen suhde toimintaan -kategoria. Tässä kategoriassa kyse on siitä, että katsoja yrittää selittää ristiriita puheen ja toiminnan välillä joillakin hahmon ominaisuuksilla eli siten rakentaa hahmon karakterisaatiota. Esimerkki tästä voisi olla se, miten katsoja perustelee vaikkapa hahmon valehtelun, jos hahmo sanoo jotakin, mutta tekeekin jotain aivan muuta.

Seuraavassa kategoriassa tarkastelen hahmoja itseään karakterisoivia sananvalintoja sekä sanontoja. Tämä kategoria on oma lisäykseni, koska sarjan alkuperäisessä englanninkielisessä versiossa koin juuri sananvalinnat tärkeiksi hahmon rakennuskeinoiksi. Esimerkkeihin valikoin muusta dialogista erottuvia omaperäisiä tai erityisen kuvailevia sanoja tai sanontoja. Tämän kategorian alaotsikoiksi olen vielä eritellyt aineistosta löytyneet tietynlaiset sanonnat sekä esimerkit stereotypiasta ja karikatyyristä, jotka ilmenevät myös suurelta osin sananavalinnoista ja puhetyyleistä.

Kolmannessa osiossa tarkastelen poistoja ja tiivistystä, kuten McIntyre ja Lugea (2015), eli karakterisaation rakentumista käännöksissä, vaikka poistoja ja tiivistyksiä niissä ilmenee. Jätin McIntyren ja Lugean (2015) käyttämät lisäykset pois, koska niitä ilmeni vain dubbauksessa ja ne sisälsivät lähinnä huudahduksia, joiden vaikutus hahmojen karakterisaatiossa on vähäinen tai olematon. Esimerkit liittyvät enimmäkseen karakterisaation vähenemiseen tai laimenemiseen jonkin poiston tai tiivistyksen jälkeen. Erityisesti tekstityksessä tiivistämistä ilmenee usein ja huomattavasti enemmän kuin dubbauksessa.

Neljänneksi kategoriaksi valitsin Perttolankin (2012) käyttämän toisten hahmojen näennäisen suoran kuvailun. Tämä kategoria vaikutti suhteellisen suorasukaiselta, mutta näennäisyys johtuu juuri siitä, että vaikka karakterisoidaankin jotakin toista hahmoa, karakterisaatio kuitenkin liittyy usein myös ehkä jopa enemmän puhujaan itseensä. Vaikka kuvailu onkin muiden hahmojen osalta puolueellista, se kuitenkin osallistuu karakterisaatioon. Tässä kategoriassa tarkastelen siis hahmojen suoria kuvailevia termejä tai nimityksiä toisista ja niiden luomaan karakterisaatiota, mutta samalla myös analyysissä on mukana puhuvan hahmon karakterisaatio eli onko hän esimerkiksi rehellinen ja luotettava sekä samalla uskottava määritellesään toista hahmoa.

Viidenneksi kategoriaksi valitsin myös Jauhiaisen (2009) käyttämän kulttuurisidonnaisuuden, jossa analysoin kulttuurisidonnaisten karakterisoivien elementtien kääntämistä. Nämä esimerkit

voisivat kuulua myös muihin kategorioihin, mutta erittelin ne omaksi kategoriaksi juuri kulttuurisidonnaisten piirteiden takia. Tämän osion olen vielä jakanut alaotsikkoihin kahden erityyppisen kulttuurisidonnaisuuden mukaan eli viittauksiin elokuvaan ja toisaalta nimittelyyn jollakin lähdekulttuurille tutulla nimellä.

Jokaisen esimerkin kohdalla esitän lyhyen dialogiosion alkuperäisestä käsikirjoituksesta, tekstityksestä sekä dubbauksesta. Lisäksi valotan kontekstia ja kuvailen tilannetta sekä yleisiä karakterisaation piirteitä. Vertailen alkuperäistä dialogia tekstitykseen sekä dubbaukseen ja arvioin sekä kuvailen karakterisaation ilmenemistä tai pois jäämistä niissä. Tietenkin otan huomioon myös kuvan tuoman informaation.

Tutkimukseni pääkohteina ovat sarjan päähenkilöt eli Miley Stewart/Hannah Montana, perheen isä Robby Stewart, Mileyn veli Jackson Stewart sekä pari sivuhahmoa. Kuvailen näiden hahmojen ja sivuhahmojen karakterisaatiota sekä sarjan yleistä tunnelmaa ja kuvausta, johon vaikuttavat esimerkiksi näyttelijävalinnat sekä juonen rakentaminen. Analysoitavat *Hannah Montana* -jaksot ovat ensimmäisen tuotantokauden jaksot 20 ja 26. Jaksot valitsin sillä perusteella, mistä mielestäni löytyi kattava määrä esimerkkejä erilaisista karakterisaation keinoista, erityisesti puheen osalta. Aineistovalintaan vaikutti myös se, että jaksot olivat tallennettuna digiboksillani ja koska halusin vertailuun niin tekstityksen kuin dubbauksenkin, se tarkoitti että jakso piti olla kummassakin muodossa tallennettuna. Usein kuitenkin jompikumpi versio puuttui, joten mahdollisten jaksoiden määrä oli lopulta aika vähäinen.

Oletukseni on, että suuri osa karakterisaatiosta, jota dialogissa ilmenee, karsiutuu tekstityksistä pois jo pelkästään tilan- ja ajanpuutteen vuoksi. Toisaalta tässä tapauksessa myös alkuperäisestä äänimaailmasta on apua kuvan ohella. Tekstitysten konventioiden mukaisesti kieli on tekstityksissä luultavasti yleiskielisempää ja suosii lyhempiä sanoja ja yleiskielisiä synonyymisiä vastineita, jotta tekstitykset olisivat nopea- ja helppolukuisia. Oletan myös, että dubbaus on puhekielisempää ja siten sisältää enemmän karakterisaatiota kuin tekstitys, koska se on jo alun perin tarkoitettu puhuttavaksi ja näyteltäväksi. Uskoisin dubbauksen sisältävän enemmän karakterisoivia piirteitä, kuten puhekieltä, murretta sekä karakterisoivampia sananvalintoja, kuin tekstityksen, mutta epäilen myös, että nuorille ja lapsille tarkoitettun sarjan dubbauksessa on monet piirteet sopeutettu kohdekulttuuriin.

Tutkimukseni on tyypiltään tapaustutkimus, joten tulokset eivät ole yleispäteviä. Erityylisten ohjelmien tulokset voisivat olla hyvinkin erilaisia. Kuitenkin uskoisin tutkimuksesta olevan hyötyä hyvin vähän keskustellun aiheen eli av-kääntämisen ja karakterisaation tärkeyden korostamisessa. Tutkimukseni tarkoitus ei ole arvioida saati arvostella kääntäjien työtä tai ammattitaitoa vaan analysoida, mitkä karakterisoivat piirteet ovat tai eivät ole päätyneet myös käännöksiin ja miksi, sekä pohtia mikä vaikutus sillä on. Joissain kohdissa saatan myös esittää vaihtoehtoisia käännöksiä, jotka saattaisivat luoda samanlaisia mielikuvia kuin alkuperäinen käsikirjoitus.

## 6. ANALYYSI

*Hannah Montana* -sarjassa jokainen jakso on periaatteessa oma tarinansa ja sarjaa seuraamaton katsoja pysyy juonessa mukana, vaikka ei olisi aiempia jaksoja katsonutkaan. Tietenkin katsoja, jolle sarja on entuudestaan tuttu saattaa saada paljon laajemman kuvan henkilöhahmojen taustoista sekä siten laajemmalle ja syvemmälle luotaavan kuvan hahmojen karakterisaatiosta. Sekin tuo varmasti oman osansa karakterisaatioon, jos on tietoinen siitä taustasta, että hahmot perustuvat paljon myös päänäyttelijöiden todelliseen elämään ja jopa päähenkilön nimi on sama kuin oikeassa elämässä.

Karakterisaation kannalta mielenkiintoisimpia henkilöitä ovatkin juuri päähenkilöt eli Miley ja Robby sekä Jackson. Myös parissa sivuhahmossa on mielenkiintoisia karakterisaation piirteitä. Mielenkiintoinen huomio oli myös se, että erityisesti Robbyn ja Mileyn puheessa ilmenee Yhdysvaltojen eteläisille osille tyypillistä murretta ja niin sanottua hillbilly-asennetta, mutta ei koskaan Jacksonin puheessa. Mileyn puhe on usein hyvin kuvailevaa ja sisältää sanontoja sekä puhutteluja. Monesti puhe on myös nopeaa, joten tekstityksissä tiivistämistä hänen kohdallaan ilmenee ehkä vielä muita hahmoja enemmän. Robbyn puheessa taas on käytetty usein muusta kielenkäytöstä erottuvia sanoja. Jacksonin karakterisaatioon taas liittyy usein huumori ja vitsailu.

Tarkastellessani *Hannah Montana* -sarjaa pyrin tunnistamaan karakterisaatiota Boggsin elokuvissa käytettyjen karakterisaatio keinojen avulla (ks. osio 3.2.1). Luonnollisesti **ulkonäöllä** on varmasti ollut vaikutusta kaikkien hahmojen näyttelijävalinnoissa. Tilannekomediassa myös **toiminnalla** on suuri vaikutus karakterisaatioon ja esimerkiksi toiminnan ja puheen ristiriita luo usein koomisia tilanteita sarjassa. **Sisäinen toiminta** on audiovisuaalisessa materiaalissa harvemmin näkyvillä. Tästä voisi kuitenkin olla esimerkkinä aineistosta yksi ainoa kohta, jossa Miley haaveilee siitä, että hänestä tulee viimein aikuinen nainen, kun hän saa käyttöönsä luottokortin. Katsoja pääsee kurkistamaan lyhyesti Mileyn haavemaaailmaan. **Toisten hahmojen reaktiot** ovat luonnollisesti tärkeä osa karakterisaatiota kaikessa audiovisuaalisessa materiaalissa ja myös *Hannah Montanassa*. Esimerkkinä tästä voisi olla naapurin karakterisoiminen Robbyn reaktiolla häneen jo ennen kuin häntä on edes näkynyt ruudulla. Sarjassa luodaan karakterisaatiota myös selkeästi **kontrastilla**. Sisarusten välillä korostetaan erilaisuutta eli Miley on niin sanottu kiltti tyttö ja Jackson taas tyypillinen kujeileva poika. **Nimillä** on usein tärkeitä karakterisoivia ominaisuuksia, koska usein ne luovat erilaisia konnotaatioita ja mielikuvia. *Hannah Montanassa*



huomioin arvoisin nimi on varmasti päähenkilön nimi, joka on sama kuin häntä esittävän näyttelijänkin nimi. Mileyn nimen tarkoitus on luultavasti tuoda mielikuvia näyttelijän oikeasta elämästä ja katsoja voi samalla syventää hahmon karakterisaatiota näyttelijän oikeilla ominaisuuksilla ja piirteillä. **Stereotyypppejä ja karikatyyrejä** sarjassa on käytetty erityisesti sivurooleissa. Näiden hahmojen tarkoitus on useimmiten tuoda sarjaan humoristisia piirteitä. Aineistona olleessa kahdessa jaksossa esimerkkejä tällaisista hahmoista voisivat olla ainakin henkivartija Roxy, hirvimaskotti, naapuri Albert sekä Albertin sukulaistytty Patty. Suoranaisia **leitmotif**-tyyppisiä fraaseja sarjassa ei ole tai ei ainakaan aineiston jaksoissa. Lähellä leitmotif-tyyppisiä fraaseja ovat Mileyn ja Robbyn käyttämät hillbilly-sanonnat. Vaikka ne ovatkin hahmoille tunnusomaisia ja usein toistuvia, ne ovat kuitenkin joka kerta erilaisia. Lähes kaikessa audiovisuaalisessa materiaalissa käytetään paljon erilaisia **statisteja** taustalla ja niin myös *Hannah Montanassa*. Yhtään puheroolia ei statisteilla aineiston jaksoissa ollut, mutta esimerkiksi rannalla ja kaupassa oli paljon taustalla liikkuvia ihmisiä. Päähenkilöt ovat hahmoina kaikkein **pyöreimpiä** sekä **dynaamisimpia**, kun taas pienempien sivuroolien hahmot hyvinkin **litteitä** ja **staattisia**. Kaikista monimuotoisin on luonnollisesti päähenkilö eli Miley, jonka ympärillä suurin osa toiminnasta tapahtuu ja jakson tapahtumilla on häneen aina suurimmat vaikutukset. Tärkein karakterisaation piirre käännosten kannalta on tietenkin alkuperäinen **dialogi** eli puhe. Puhe sisältää monia erilaisia karakterisoivia piirteitä ja niistä muutamia olen tässä tutkimuksessa ottanut tarkasteluun.

Suurin osa kaikista karakterisaatioon vaikuttavista piirteistä dialogissa ovat osa kokonaisuutta. Yksittäinen irrallinen repliikki tai sana ei usein kerro mitään erotettuna muusta dialogista, johon se kuuluu. Siksi tutkimuksen kohteena ovat yleensä dialogijaksot, joissa henkilöhahmot ovat itse osallisena tai puheenaiheena. Joissakin esimerkeissä saattaa olla monia erilaisia karakterisaation keinoja, mutta en välttämättä käsittele kaikkia vaan olen valikoinut vain tietyt piirteet esiteltäväksi ja analysoitavaksi. Kaikkia mahdollisia karakterisaation piirteitä edes puheen osalta ei tämän tutkimuksen puitteissa ole mahdollista analysoida, sillä lähes kaikki puhe on jotenkin luokiteltavissa karakterisaatioksi. Joissain esimerkeissä saatan kommentoida esimerkin ja kohtauksen yleisiä kuvailevia piirteitä, mutta tärkeimpinä analyysin kohteina ovat vain jotkin tietyt piirteet, kuten vaikkapa sananvalinnat. Olen joissakin esimerkeissä alleviivannut sanoja tai repliikkejä, jotka liittyvät olennaisesti analyysiin kyseisen esimerkin kohdalla. Se helpottaa myös analyysin seuraamista ja hahmottamista.

## 6.1 Puheen ja toiminnan ristiriita

Parhaiten hahmoa kuvaavat teot (ks. osio 3.2.1). Hahmojen toiminnalla on tarkoitus, joka kertoo heidän motiiveistaan ja persoonallisuudestaan. Toiset teot saattavat olla tärkeämpiä kuin toiset henkilöahmon rakentamisessa. Toiminnan pitäisi olla hahmolle luonnollista, mutta sekin on karakterisaation keino sekä keino rakentaa juonta, jos toiminta onkin hahmon luonteelle epäsovinnaista, kuten ensimmäisessä esimerkissä.

Puheen ja toiminnan ristiriitaa esiintyi enemmän *Debt it be* -jaksossa, koska jakson juoni liittyi rehellisyyteen ja luotettavuuteen, joten siinä ilmeni esimerkiksi valehtelua, joka tyypillisesti luo tällaisia ristiriitatilanteita. Valitsin tästä jaksosta kaksi kohtausta esiteltäväksi. Kummassakin kohtauksessa ristiriita liittyy erityisesti Mileyhin ja siihen, että hän hyvin painokkaasti ilmaisee olevansa jotakin mieltä tai esittää periaatteensa, mutta kuitenkin seuraavassa kohtauksessa jo tekee aivan erilailla kuin on sanonut.

Ensimmäinen esimerkki on toisen käsiteltävän jakson *Debt it be* aloituskohtaus. Tämä kohtaus kertoo paljon myös sarjan yleisestä ilmapiiristä. Nikolajevan (2002: 115) mukaan lastenkirjallisuudessa on usein hyvin perinteisiä stereotyyppisiä. Samoin uskoisin olevan myös lastenohjelmien kohdalla. *Hannah Montanassa* korostuu usein se, että Miley on kiltti tyttö ja Jackson taas tekee kepposia ja kieroilee erityisesti Robbyn selän takana. Jacksonin oletetaan tekevän virheitä, saavan huomautuksia koulumenestyksestä ja yleisesti käyttäytyvän huonommin. Koko jakson isoin yllätys ja juonenkäännös liittyykin tähän kontrastiin, joka on luotu sisarusten välille. Yllätys on se, että Miley on se, joka sortuu käyttämään isän antamaa luottokorttia turhaan. Esimerkissä korostuu Jacksonin huoli siitä, onko hän tehnyt jotakin väärin ja saa isältä nuhteita eli vaikka Jackson ei tiedä tehneensä mitään väärin, oletus on että hän on perhekokouksen syy. Miley taas hyvin imelällä äänellä toteaa, että hän ei ainakaan ole tehnyt pahojaan, sillä eihän hän koskaan tee mitään väärin. Jacksonin luonnetta kuvaa myös hyvin se, että hän on heti valmis uhraamaan siskonsa, jos saa itsensä pelastettua. Mileyn viimeinen repliikki karakterisoikin Jacksonia tämän piirteen osalta. Toisaalta Jackson on myös hyvin huolehtivainen isovelji ja auttaa siskoaan tarvittaessa, kuten myöhemmin jaksossa tapahtuu.

### **Esimerkki 1**

#### Alkuperäinen

Jackson : Why did Dad call a family meeting? I hate family meetings.

Miley: What did you do?

Jackson: What do you mean, what did I do? What did you do?

Miley: I didn't do anything.

I never do anything.

Jackson: All right, listen, it doesn't matter who did what, just as long as we stay united, stay strong and stand together.

She did it! She did it! I saw it with my own two eyes! You should be ashamed of yourself.

Miley: Way to stay strong, you gutless little weasel.

### Tekstitys

Jackson: Miksi isä kutsui perhekokouksen?

Vihaan niitä.

Miley: Mitä tuli tehtyä?

Jackson: Miten niin? Mitä itse teit?

Miley: En mitään.

En koskaan tee pahojani.

Jackson: Ei sillä ole väliä, kunhan pidämme yhtä

ja pysymme vahvoina ja yhdessä.

Hän sen teki! Näin omin silmin!

Sietäisit hävetä!

Miley: Pysyitpä vahvana, selkärangaton nilkki.

### Dubbaus

Jackson: Miks isä pitää perhekokouksen? Mä inhoan perhekokouksia.

Miley: Mitä sä teit?

Jackson: Miten niin, mitä mä tein? Mitä sä teit?

Miley: En mä tehny mitään. Mä oon kunnollinen.

Jackson: Kuule ei oo väliä, mitä on tehty kuhan pidetään yhtä, pysytään vahvoina ja tuetaan toisiamme. Se oli toi, se oli toi! Mä näin sen omin silmin. Sietäisit hävetä nyt.

Miley: Sähän pysyit vahvana, selkärangaton.

Kääntämisen ja karakterisaation näkökulmasta tässä kohtauksessa suurin ero on juuri Mileyn repliikin käännöksissä. Miley toteaa hyvin itsetietoisella ja imelällä äänellä, että *I never do anything*, mikä selkeästi on ristiriidassa seuraavien tapahtumien kanssa. Tekstityksissä tämä kohta on käännetty *En koskaan tee pahojani*, mikä korostaa hieman negatiivisempaa näkökulmaa ja sitä, että Jackson tekee usein pahojaan. Lisäksi asiaa lähestytään kiellon kautta, kuten alkuperäisessäkin repliikissä. Dubbauksessa taas sanotaan *Mä oon kunnollinen*, mikä on huomattavasti positiivisempi ilmaisu. Karakterisaatio on ehkä tässä tapauksessa hieman laimentunut dubbauksessa, sillä positiivisempi ilmaisu yhdistettynä vähemmän imelään sekä itsetietoiseen dubbaajan ääneen eivät anna aivan samaa vaikutelmaa. Puheen ja toiminnan ristiriita liittyy Mileyn lisäksi myös Jacksoniin. Jackson ensin vakuuttaa Mileylle, että pidetään yhtä eikä tunnusteta mitään, mutta heti isän nähtyään kääntyykin häntä vastaan syyttäen Mileyta eli valehtelee ensin ja seuraavassa lauseessa jo syö sanansa. Tämä myös kertoo enemmän

Jacksonista, koska se on hyvin paljon suunnitelmallisempaa sekä tarkoituksellisempaa valehtelua kuin Miley'n niin sanottu retkahdus, joka ei ole hänelle tyypillistä käytöstä.

Esimerkit puheen ja toiminnan ristiriidasta liittyivät suurelta osin suoranaiseen valehteluun tai valehteluun siinä mielessä, että hahmo ei vielä tiedä hetken kuluttua tekevänsä jotain aivan muuta, mitä on luvannut. Sitä voisikin kutsua vaikkapa periaatteiden pyörtämiseksi ennemmin kuin valehteluksi. Tämä karakterisaation keino oli erittäin yleistä nimenomaan *Debt it be* -jaksossa sen aiheen takia. Seuraavassa esimerkissä Miley esittelee uutta luottokorttiaan Lillylle, joka haluaa heti lähteä rannalle kirpputoriostoksille. Miley on kuitenkin vielä hyvin vastuuntuntoinen ja lupaa lähteä vain katselemaan torille, mutta ei aio ostaa mitään. Seuraavassa kohtauksessa kuitenkin hän jo himoitsee uusia kenkiä.

## **Esimerkki 2**

### Alkuperäinen

Lilly: Hello, what are we standing around here for? There's a huge flea market at the beach today.

And what's that, Cardy? I wanna go, I wanna go, I wanna go.

Miley: Lilly, I promised my dad I'd use it for emergencies only.

Of course I'll go to the flea market with you, but only to look.

I'm definitely not buying anything.

I have to have these shoes.

### Tekstitys

Lilly: Miksi me täällä taivastelemme?

Rannalla on tänään kirpputori.

Mitä sanoit, kortti.

”Minä haluan sinne! Mennään, jooko?”

Miley: Lupasin käyttää tätä

vain hätätapauksissa.

Tulen kyllä kirpparille, mutta vain

katselemaan. En osta mitään.

Nämä on pakko saada!

### Dubbaus

Lilly: Haloo! Mitä me tässä vielä ootetaan? Rannalla on tänään ne markkinat. Mitä sanoit kortti? ”Mennään jo, mennään jo, pliis, pliis, pliis”

Miley: Lilly, mä lupasin isälle, että se on hätätapauksiin. Totta kai me mennään markkinoille, mutta vaan katselemaan. Mä en todellakaan osta mitään.

Miley: Mun on pakko saada nämä!

Tässä kohtauksessa Lilly on tyypillisessä sivuhahmon katalysaattorin roolissa eli saa Mileyn tilanteeseen, jossa hänen pitää valita tekeekö hän, mitä on luvannut vai pettääkö isänsä luottamuksen. Seuraavassa kohtauksessa Miley kuitenkin astuu koiranjätöksiin ja Lilly saa hänet uskomaan, että se on hätätilanne, jossa korttia voi käyttää. Hätätilanteen määritelmä alkaa olla hetken päästä jo aika laaja ja Miley ostelee lopulta kaikkea mahdollista, mitä pienimmillä verukkeilla. Tämän kohtauksen käännosten kohdalla on myös mielenkiintoisia eroja, jotka vaikuttavat myös osaltaan karakterisaation rakentumiseen jakson juonen kannalta sekä hahmon kannalta, vaikka ehkä jälkimmäiseen vaikutus on pienempi. Tärkein on ehkä Mileyn hyvin painokas *definitely*-määräite, joka korostaa sitä, että hän ei aio ostaa mitään. Tekstityksestä tämä tärkeä elementti on jäänyt kokonaan pois ja samalla kontrasti seuraavaan kohtaukseen on laimentunut. Dubbauksessa taas on käytetty sanaa *todellakaan*, joka on vielä painotettu myös ääninäyttelijän toimesta, joten kontrasti seuraavaan kohtaukseen on säilynyt hyvin samankaltaisena kuin alkuperäisessäkin versiossa. Puheen ja seuraavan kohtauksen ristiriidan korostaminen on myös siinä mielessä tärkeää, että tässä kohdassa sillä on haettu myös huumoria, joka tilannekomediassa on kantava voima. Tekstityksen osalta siis myös humoristisuus hieman vähenee.

Mileyn virhe tekee hänestä mimeettisemmän hahmon, enemmän oikean ihmisen kaltaisen, koska hänkin tekee virheitä eikä ole täydellinen. Sen takia häneen on myös helpompi samaistua. Yleisesti hahmot ovat sarjassa suhteellisen mimeettisiä eli oikeiden ihmisten kaltaisia, vaikkakin ehkä joissain piirteissään korostettuja. Audiovisuaalisessa materiaalissa hahmot ovat harvoin vain tekstuaalisia vaan pyrkimys on luoda uskottavia sekä samaistuttavia hahmoja. Kuva tuo hahmoa usein lähemmäksi katsojaa, koska on helpompaa kuvitella ruudulla esiintyvän henkilön olevan oikeasti olemassa jossakin eikä vain kirjan sivuilla.

Vaikka sarjaa ei olisi seurannutkaan, näiden kohtausten luoman karakterisaation perusteella katsojalle rakentuu kuva hahmoista. Ristiriidat hahmojen puheen ja tekojen välillä onkin olennainen osa *Debt it be* -jakson juonta. Miley on myös sarjan pyöreä ja kehittyvin hahmo. Juoni vaikuttaa häneen ja päinvastoin. Myös Jackson on suhteellisen pyöreä ja hänenkin hahmossaan tapahtuu kehitystä ja muutosta. Pyöreys on ehkä kuitenkin tämän tyyppisessä sarjassa yhden jakson sisällä rajallista ja hahmon moniulotteisuus syvenee vasta sarjaa pidempään seuraamalla.

## 6.2. Karakterisoivia sananvalintoja ja sanontoja

Karakterisoivat sananvalinnat ovat eräs näkyvä ja suhteellisen helposti tunnistettava karakterisaation keino. Erikoiset sanat sekä erilainen kielenkäyttö yleensä erottuvat normaalista kielenkäytöstä ja ovat siten helpommin tunnistettavissa kuin hienovaraisemmat karakterisaation keinot. Tässä kappaleessa olen valikoinut esimerkkejä, joissa on käytetty muusta dialogista erottuvaa kieltä, kuten omaperäisiä, kuvailevia sekä persoonallisia sanoja tai sanontoja. Karakterisoivat sananvalinnat olivat hyvin selkeästi huomattavissa oleva piirre läpi aineiston ja erityisesti Robbyn puheessa. Tästä valikoin kaksi esimerkkiä analyysiin. Tähän osioon liitin myös sanonnat, joilla hahmot pyrkivät usein kuvailemaan tilannetta tai ajatuksiaan sekä asenteitaan ja siten ne osallistuvat voimakkaasti myös karakterisaation. Sanonnoista esimerkkeihin valitsin kaksi Mileyn sanontaa sekä yhden Robbyn sanonnan. Tämän kategorian viimeisin osio liittyy stereotypiaan sekä karikatyyriin. Stereotypia ja korostetut karikatyyrimaiset piirteet ilmenevät usein parhaiten sananvalinnoista sekä yleisesti puhetyylistä. Tästä paras esimerkki aineistossa liittyi Hannahin henkivartijaan eli Roxyyn.

### 6.2.1 Sananvalinnat

Tyypillisesti sananvalinnat sekä sanonnat karakterisoivat eniten hahmoja itseään. Hahmoilla on myös erilaisia puhetyylejä ja se on eräs suhteellisen helposti tunnistettava karakterisaation keino, erityisesti audiovisuaalisessa materiaalissa, jossa myös äänet ovat tärkeässä osassa. Puhetyyleistä voi usein päätellä paljon hahmon taustasta. Hahmot paljastavatkin usein hyvin paljon sillä, mitä he puhuvat, mutta usein vielä enemmän sillä, miten he puhuvat.

Ensimmäiseksi esimerkiksi olen valinnut karakterisoivan sananvalinnan Robbyn ja Mileyn keskustelussa. Miley ja Jackson ovat juuri myyneet isältään salaa Hannah Montanan tavaroita, mutta isä tulee pyytämään myytyjä korvakoruja takaisin, koska ne ovatkin aidot eikä Miley saakaan pitää niitä musiikkivideon kuvausten jälkeen. Miley ei tiedä, että korut ovat hyvin arvokkaat ja ehdottaa isälleen, että he voisivat ostaa ne omaksi.

#### **Esimerkki 3**

##### Alkuperäinen

Miley: No. So here's a funny thought. How about we just buy them?

Robby: Sure, if you have \$250,000 burning a hole in your britches.

#### Tekstitys

Miley: Sain hauskan ajatuksen.

Mitä, jos ostaisimme ne?

Robby: No, jos sinulla on neljännesmiljoona ylimääräistä.

#### Dubbaus

Miley: En. No, kuule. Mul ois idea. Voidaaks me ostaa ne?

Robby: No joo, jos sulla on neljännesmiljoona taalaa ylimääräistä.

Tämän esimerkin karakterisoiva sananvalinta liittyy Robbyyn. Robby käyttää omaan puheeseensa hyvin sopivaa harvinaisempaa ja värikkäämpää sanaa *brithches* (polvihousut) eikä esimerkiksi *trousers* tai *jeans*. Englannin kielessä on sanonta ”*Burning a hole in your pocket*”, mistä Robbyn repliikki on mitä ilmeisemmin muokattu. Sekä tekstityksessä että dubbauksessa tämä karakterisoiva sananvalinta on kadonnut. Sananvalinnoilla olisi suhteellisen helppo luoda karakterisaatiota kumpaakin käännökseen. Kohtaan olisi voinut löytää myös jonkin vastaavan kohdekielisen sanonnan. Vaikka Robbya karakterisoidaan paljon sarjassa, niin karakterisaatio on hyvin yksipuolista ja usein liittyy Robbyn hillbilly-taustaan ja maalaisuuteen. Hahmona hän on huomattavasti litteämpi kuin Miley tai Jackson eikä hän kehity eli hän on staattinen. Robby on usein tavallaan katalysaattori moniin tapahtumiin ja lisäksi hänellä on stereotyyppimaisia piirteitä, vaikka en häntä pelkäisi stereotyyppiksi kuvailisi, kuten esimerkiksi henkivartija Roxya. Robby on hahmona kuitenkin hieman monitasoisempi kuin pelkkä stereotyyppi.

Seuraavan esimerkin olen valinnut erityisesti tekstityksen takia. Myös tässä karakterisaatio liittyy Robbyyn. Alkuperäisessä käsikirjoituksessa ei sinänsä ole paljoa karakterisoivia sananvalintoja, mutta tekstityksiin on otettu yleiskielestä poikkeavia sananvalintoja, jotka ovat puhekielisempiä kuin jopa dubbauksessa kyseisessä kohtauksessa. Tässä kohtauksessa tekstityksen sananvalinnat sopivat erityisesti Robbylle ja karakterisoivat häntä. Mielenkiintoista onkin se, miksi Robbyn kohdalla on tässä kohtauksessa käytetty yleiskielestä poikkeavaa sanastoa, mutta monessa muussa kohdassa tekstitykset eivät korosta hänen erilaista kielenkäyttöään.

#### **Esimerkki 4**

##### Alkuperäinen

Robby: Whoa, what are you doing? What Hey. My sinuses, they're opening up.

Roxy: Mmm-hmm.

Robby: I can finally breathe. What's that horrible smell?

Roxy: Oh, that's the funk!

### Tekstitys

Robby: Mitä sinä hommaat?

Mitä...

Hei, tukkoisuus häviää.

Pystyn hengittämään.

Mikä täällä lemuu?

Roxy: Flunssalääke.

### Dubbaus

Robby: Vou, vou, mitä sä teet! Hei, mun ontelot, avautuu.

Roxy: Mmm.

Robby: Voin viimeinkin hengittää. Mikä täällä haisee?

Roxy: Oi, se on se mössö.

Tekstityksen osalta tässä kohtauksessa olisi ollut lyhempi ja yleiskielisempi vaihtoehto *hommata*-verbille, jota onkin dubbauksessakin käytetty, eli *tehdä*-verbi. Myös *lemuta*-verbi on mielenkiintoisempi ja omaperäisempi valinta kuin dubbauksen *haista*-verbi. Tämä kohtaus erottui hyvin muusta aineistosta juuri sen takia, että tekstityksissä oli käytetty näinkin karakterisoivaa kieltä, joka oli jopa karakterisoivampaa kuin dubbaus, joka yleensä on puhekielisempää.

## 6.2.2 Hillbilly-sanonnat

Ihmisillä on usein tapana käyttää tietynlaisia sanontoja ja eri ihmiset käyttävät erilaisia sanontoja. Sanonnat ovatkin usein hyvin hahmon tilannetta ja ajatuksia kuvailevia ja siten liittyvät vahvasti myös hahmojen karakterisaation rakentamiseen. Miley käyttää tietynlaisia sanontoja hyvin paljon ja ne ovat hänelle tyypillistä ilmaisua. Seuraavassa esimerkissä esiintyy Mileyn puheeseen kuuluva tyypillinen kuvaileva sanonta. Miley ja Patty ovat pehmolelukaupassa ja Mileyllä on kiire täyttämään hirveä, jotta hän pääsisi lähtemään muotinäytökseen. Hän tiuskaisee kärsimättömänä kaupan hirvimaskotille, koska ei jaksakaan enää olla ystävällinen viihdytettyään koko päivän Pattyä.

### **Esimerkki 5**

#### Alkuperäinen

Miley: Who cares? Like my grandma says on Thanksgiving, "Let's get to the stuffing!"

### Tekstitys

Miley: Ketä kiinnostaa? Aletaan täyttää!

### Dubbaus

Miley: Mitä väliä! Niin kuin mummo sanoo kiitospäivänä: aletaan täyttään.



Mileyn sanonta voisi hyvin olla myös myöhemmin kulttuurisidonnaiseen karakterisaation liittyvässä kategoriassa, koska se liittyy amerikkalaisessa kulttuurissa hyvin tärkeään juhlapyhään eli kiitospäivään. Kiitospäivä on varmasti vieras ilmiö monille suomalaisille nuorille tai vaikka se sanana olisikin tuttu, niin sen perinteet tuskin ovat kovin tuttuja. Miley viittaa kiitospäivänä perinteisesti syötävän kalkkunan täyttämiseen, koska he ovat menossa näyttämään hirvipehmolelua vanulla. Se, että viittaus on jäänyt tekstityksistä pois, ei ole erikoista, sillä aika on hyvin rajallinen tässä kohtauksessa ja Miley puhuu hyvin nopeasti. Monet lukutaitoiset nuoret olisivat ehkä viittauksesta kuitenkin saaneet jotakin lisäinformaatiota, koska ovat koulussa tai muista elokuvista saattaneet jo tietoa kiitospäivästä. Sanonnan humoristisuus on ainakin jäänyt pois. Dubbauksen kohdeyleisölle uskoisin kuitenkin kiitospäivän ja sen perinteiden olevan vieras ilmiö, joten tässä kohtauksessa viittauksen olisi voinut korvata jollakin lapsille tutummalla asialla tai jättää kokonaan pois. Huumori on tilannekomediassa usein myös kantava asia ja siten Mileyn humoristinen sanonta on myös tärkeä, ei vain hänen hahmolleen tyypillisenä piirteenä, vaan myös sarjan genren kannalta.

Robbyn ja Mileyn karakterisaatioon liittyvät oleellisesti myös hillbilly-tausta ja siitä kertovat jokaisessa jaksossa esiintyvät hauskat sanonnat. Seuraavaksi esittelenkin kaksi esimerkkiä sanonnoista, jotka löytyivät aineistona olleista jaksoista. Sanonnat ovat usein hillbilly-taustan värittämiä vertausmuotoisia humoristisia ilmaisuja. Näissä sanonnoissa esiintyy myös yleensä Earl-setä, kuten näissäkin kahdessa esimerkissä. Ensimmäisessä kohtauksessa Miley ja Jackson tapaavat ensimmäistä kertaa korvakorut ostaneen Katherinein, joka onkin vanhus ja asuu vanhainkodissa. Hän nukkuu pyörätuolissaan, kun Jackson ja Miley yrittävät herättää häntä.

### **Esimerkki 6**

#### Alkuperäinen

Hannah: She's Katherine McCord? She bought my earrings?

Jackson: And she's wearing them.

Ma'am? Ma'am?

Hannah: Wow, I haven't seen somebody this out since Uncle Earl thought he could last three minutes in the ring with that boxing kangaroo. What are you doing?

#### Tekstitys

Miley: Hänkö on Katherine McCord?  
Hän osti korvikseni.

Jackson: Ja hän käyttää niitä.  
Rouva? Rouva!

Miley: Hänhän on yhtä pihalla kuin Earl-setä  
nyrkkeilyään kengurun kanssa.

Mitä aiot?

Dubbaus

Miley: Onks toi Katherine McCord? Ostiks toi ne korvikset?

Jackson: Sil on ne korvissa. Rouva! Rouva!

Miley: Vau. Noin sikeesti nukku viimeks Earl-setä sen jälkeen kun se luuli voittavansa kengurun nyrkkeilyssä. Mitä sä aiot?

Tekstityksessä ja dubbauksessa on säilytetty alkuperäinen sanonta tiivistettynä. Miley normaaliin tapaansa puhuu hyvin nopeasti, joten tiivistystä on varmasti ollut pakko tehdä tekstityksessä. Tekstityksestä jää tiivistyksen myötä puuttumaan osa sanonnan humoristisuudesta, vaikka idea välittyikin. *Pihalla olo* voi tarkoittaa myös, että on *taju kankaalla*, joka olisi oma ehdotukseni käännökseen. Se ei olisi myöskään vienyt tekstityksessä tilaa enempää. Katsojalle jää aika paljon tilaa tehdä omia tulkintoja vertauksen suhteen ja lisäksi katsojaa saattaa jäädä mietityttämään puheen määrä suhteessa tekstityksen pituuteen ja se, mitä on jäänyt pois. Karakterisaatio muuttuu tai jää hieman vajavaiseksi tekstityksessä jo sen takia, että tiivistystä on täytynyt tehdä niin paljon. Dubbauksessa taas tajuttomuutta kutsutaan *nukkumiseksi*, mikä kyllä kuvan perusteella pitää paikkansa Katherinen kohdalla, mutta se miten nukkuminen liittyy kengurun kanssa nyrkkeilemiseen, on ehkä epäselvää. Dubbauksessa kuva muodostuu hieman pehmeämmäksi ja vähemmän väkivaltaiseksi ajatellen ehkä nuorempaa kohdeyleisöä, mutta kuvailevuus sekä vertaus suurimmilta osiltaan säilyvät eikä vaikutus siten suuresti muuta Mileyn karakterisaatiota. Myös dubbaukseen olisi voinut jotenkin tuoda *taju kankaalla* -idiomin, joka olisi myös ollut puhekielisempi ja samalla luonut karakterisaatiota. Tässä kohtauksessa haasteena dubbauksessa on kuitenkin ollut lähikuva Mileyn kasvoista, kun hän puhuu, joten voi olla, että huulisynkronian takia on päädytty muuhun ratkaisuun.

Toisessa sanonnassa Robby kuvailee flunssaista oloaan Mileylle ja Lillylle. Myös tämän sanonnan pääosassa on Earl-setä. Sanonnoissa on usein käytetty värikästä ja kuvailevaa kieltä luomaan humoristisia mielikuvia.

**Esimerkki 7**

Alkuperäinen

Robby: I'm sorry, honey, but I don't think I'm gonna be able to take you.

This thing's knocked me flatter than Uncle Earl's inflatable butt cushion after football season!

Tekstitys

Robby: Valitan, en taida jaksaa.

Olo on kuin Earl-sedän istuintyynillä

jalkapallokauden jälkeen.

#### Dubbaus

Robby: Ei, sori kulta, mut mä en pysty viemään teitä. Mä oon liiskana kun setäs Earlin peffatyyny jalkapallokauden lopussa.

Tekstityksessä on pitänyt tehdä tiivistystä ajan- sekä tilanpuutteen vuoksi ja kuvailevat ilmaisut, kuten *litistyminen* ja *puhallettava* ovat jääneet pois. Tässä tapauksessa ehkä edes toinen kuvaus olisi kannattanut yrittää saada mahtumaan tekstitykseen, koska ilmaus jää todella avonaiseksi ja jättää paljon tulkinnan varaa. Kuvailevien ja karakterisoivien sanojen jääminen pois tekstityksestä vaikuttavat varmasti Robbyn hahmon karakterisaatioon laimentavasti. Lisäksi myös humoristisuus on vähentynyt huomattavasti. Dubbauksessa on otettu kuvailua mukaan *liiskana*-sanan kautta ja lisäksi humoristisuutta on haettu myös *peffatyyny*-sanalla. Uskoisin myös huulisynkronian vaikuttaneen *peffa*-sanan valintaan, koska sen on ääntämyksellisesti lähellä alkuperäistä *butt*-sanaa. Humoristisuuden ja kuvailevuuden säilyminen dubbauksessa lisäävät Robbyn hahmon karakterisaatiota.

#### 6.2.3 Stereotypiaa ja karikatyyriä

Tämän osion esimerkeissä esittelen Roxyn eli Hannahin henkivartijan karakterisaatiota *A bad moose rising* -jaksossa, jossa hän esiintyy. Hahmo on hyvin mielenkiintoinen, vaikka onkin aika litteä ja staattinen. Roxy on hahmona karikatyyrimainen ja hänen erikoisesta puhetyylistään on myös toinen esimerkki seuraavassa kappaleessa. Roxy on tullut hoivaamaan sairasta Robbya. Hän tekee Robbylle flunssalääkettä helpottamaan oloa. Tässä esimerkissä analyysin kohteena on termi, jonka Roxy on antanut tekemälleen lääkkeelle.

#### **Esimerkki 8**

##### Alkuperäinen

Roxy: Perfect. Roxy's hot pot of burning funk. Oh, yeah. That's it. You don't want your funk too hot or too cold, you want your funk just right. Now get ready.

##### Tekstitys

Roxy: Täydellistä! Kattilallinen  
Roxyn flunssalääkettä.  
Juuri sopivaa. Tämä ei saa olla  
liian kuumaa eikä kylmää.

##### Dubbaus

Roxy: Mm-mm. Mainioita. Roxyn kuuma pata kuumemössöä. Uu jee, täsmälleen.  
Ei liian kuumaa eikä kylmää vaan juuri sopivaa. Noh, valmistaudu.

Alkuperäisessä käsikirjoituksessa olevalla *funk*-sanalla on monia merkityksiä. Tunnetuin merkitys on varmaankin musiikkityyli, mutta esimerkiksi sanakirja antaa merkityksiksi myös pahan hajun sekä masentuneen olon (*Merriam-Webster dictionary* s.v. funk). Tässä tapauksessa sanalla on haluttu luoda mielikuva juuri pahasta hajusta, sillä myöhemmin samassa keskustelussa Robby kommentoi lääkkeen kamalaa hajua. Kumpikaan käännöksistä ei ole tavoittanut samanlaista konnotaatiota, mitä alkuperäisellä termillä on haettu. Lisäksi seuraavan lauseen *funk*-sanin käyttö on jäänyt kummastakin käännöksestä pois. Tekstityksessä käytetty *flunssalääke* on hyvinkin tavanomainen ja voisi olla vaikkapa apteekista ostettua flunssalääkettä. Dubbauksessa on jo haettu hieman kuvailevampaa ja omaperäisempää ilmaisua *kuumemössöllä*. Roxyn puheessa, muiden puheesta erottuvat, omaperäiset termit ja kuvailu ovat tärkeässä osassa alkuperäisessä käsikirjoituksessa siinä, että hahmosta luodaan hyvin karikatyyrimainen kuva. Tässä tapauksessa tekstityksen käännös ei anna samanlaista mielikuvaa hyvin yleiskielisellä sananvalinnallaan. Dubbauksessa on käytetty hieman omaperäisempää sanaa, jota voisi myös kuvailla sen kohdeyleisölle sopivammaksi sananvalinnaksi. Se tuo ehkä hieman samankaltaisen mielikuvan kuin alkuperäinenkin termi, vaikkakin ilman haju-konnotaatiota.

Seuraava esimerkki on pitkäkö dialogi Roxyn ja Robbyn välillä. Tämä keskustelu kuitenkin karakterisoi ja kuvaa niin hyvin Roxya ja hänen stereotyyppimaista kielenkäyttöään, että halusin sen esitellä. Aiemmin mainitsin Roxyn olevan hyvin karikatyyrimainen. Kuvailisin häntä myös melko stereotyyppiseksi kuvaukseksi tummaihoisesta naisesta. Hän on räväkkä, itsetietoinen sekä elekieleltään hyvin eläväinen. Tässä kohtauksessa karakterisoivana piirteenä hänen puheessaan toimii se, että hän puhuu itsestään kolmannessa persoonassa. Roxyn puheessa on myös mielenkiintoisia karakterisoivia sananvalintoja.

### **Esimerkki 9**

#### Alkuperäinen

Roxy: You can't lie to Roxy. Roxy knows everything. I'm omniscient, omnipresent and omnipotent.

Look them up, country boy.

Robby: Hey, I appreciate what you're trying to do but your job's not to take care of me, it's to be a bodyguard for Hannah Montana.

Roxy: That's just the fever talking. You know, we're just like family.

Now, just let your Aunt Roxy take care of those nasty, nasty germs.

Robby: But what if you get sick?

Roxy: Ha! Roxy ain't afraid of no germs, germs are afraid of Roxy.

Now, the first thing we're gonna do is get you in the shower. Steam those suckers out and open up those pores. Plus, you are a little ripe.

### Tekstitys

- Roxy: Roxylle ei valehdella.  
Roxy tietää kaiken.  
Olen kaikkietävä ja kaikkivoipa.  
Katso sanakirjasta, maajussi.
- Robby: Kiitos, mutta työsi ei ole huolehtia minusta. Olet Hannahan henkivartija.
- Roxy: Älä houraile,  
mehän olemme kuin perhe.  
Anna Roxy-tädin hoidella  
ilkeät virukset.
- Robby: Entä jos sairastut? - Roxy ei pelkää viruksia, virukset pelkää Roxya.  
Ensin menet suihkuun. Se ajaa pöpöt tiehensä ja avaa huokoset.  
Sitä paitsi lemahdat hiukkasen.

### Dubbaus

- Roxy: Älä valehtelee Roxylle. Roxy tietää kaiken. Mä olen kaikkietävä, kaikkioleva ja kaikkivaltias. Mieti sitä, maalaispoika.
- Robby: Tosi kiva et kannat huolta. Mut älä musta huolehdi, sä olet Hannah Montanan henkivartija.
- Roxy: Tuo on kuumehouretta. Mehän ollaan kuin perhettä. No, anna Roxy-tädin huolehtia niistä pikku-pikkupöppöistä.
- Robby: Mitä jos sä sairastut?
- Roxy: Ha! Roxy ei pelkää pöpöjä, pöpöt pelkää Roxya. Ensimmäiseksi sun on päästävä suihkuun. Suihkutetaan pöpöt pois ja huokoset auki. Ja huh, sä lemuat hieman.

Molempiin käännöksiin on otettu karakterisoivana elementtinä Roxyn puheeseen kolmannen persoonan käyttö. Roxyn puheen muita karakterisoivia piirteitä ovat esimerkiksi *ain't*-sana, joka on slangia tai puhekielinen versio ilmaisusta *am not*. Lisäksi Roxy käyttää tuplakieltoa (*ain't afraid of no germs*). Näitä piirteitä ei ole mitenkään otettu huomioon käännöksissä. Kolmannen persoonan käyttöä voidaan ehkä pitää tarpeeksi persoonallisena ja karakterisoivana, joten vaikeammin suomen kieleen siirrettävissä olevat piirteet ovat jääneet pois. Myös *germ*-sana on kääntynyt hyvin erilaisesti tekstitykseen ja dubbaukseen. Tekstityksessä termi on hyvin yleiskielinen *virus*, kun taas dubbaukseen on otettu puhekielisempi ja ehkä nuoremmalle kohdeyleisölle suunnatumpi *pöpö*-sana. Roxyn viimeinen lause on kiertoilmaisu sille, että hänen mielestään Robby haisee pahalle. Kummassakin käännöksessä on käytetty kuvailevaa ilmaisua. Tekstityksessä on sana *lemahtaa* ja dubbauksessa sana *lemuta*. Tässä kohdassa myös kuva tuo lisäinformaatiota ja korostaa puheen viestiä, koska Roxy heiluttaa kättään nenänsä edessä ja samalla nyrpistää nenäänsä. Tekstityksestä on jäänyt aikarajoitusten takia yksi kuvaileva sana pois

(*omnipotent*), mutta tästä ei kuitenkaan koidu suurta haittaa, sillä kaksi muuta kuvailevaa sanaa ovat säilyneet eikä kolmas tuo enää olennaista lisätietoa. Muiden piirteiden osalta, kuin kolmannen persoonan käytön, Roxyn karakterisaatio laimenee kummassakin käännöksessä.

### 6.3 Poistoja ja tiivistyksiä

Muiden osioiden monet kohdat sopisivat myös tähän kategoriaan, sillä monissa esimerkeissä esiintyy myös paljon tiivistämistä. Tekstityksissä luonnollisesti karsitaan paljon esimerkiksi huudahduksia, nimiä ja tervehdyksiä sekä tiivistetään, jotta ajallisesti ja tilan puolesta oleellinen mahtuisi teksteihin. Kuvasta ja äänenpainoista usein selviävät monet tekstityksistä pois jääneet seikat ja esimerkiksi nimet kuuluvat alkuperäisestä puheesta. Toisaalta myös suomalaiset käytännöt monissa asioissa eroavat englanninkielisistä käytännöistä. Tästä esimerkkinä voisi antaa vaikkapa nimellä puhuttelun, joka Suomessa on huomattavasti vähäisempää keskustelun lomassa kuin amerikkalaisessa kulttuurissa. Valitettavan usein tiivistykset ja poistot sisältävät kuitenkin karakterisaatioon liittyvää informaatiota, jota ilmenee henkilöiden välisessä kommunikaatiossa. Dubbauksessa tiivistämisen tarve on huomattavasti pienempi, mutta omia rajoitteitaan ja haasteitaan tuo huulisynkronian ja sisällön sovittaminen yhteen.

Poistoja ja tiivistyksiä ilmeni luonnollisesti paljon tekstityksessä läpi aineiston ja vähemmän dubbauksessa, koska siinä rajoitteita on hieman vähemmän. Valikoin poistoista sekä tiivistyksistä muutamia esimerkkejä, jotka liittyivät mielestäni hyvin paljon karakterisaatioon ja erityisesti sen vähenemiseen tai poistumiseen. Poikkeuksena tästä on kuitenkin tämän osion ensimmäinen esimerkki, jossa karakterisaatio on säilynyt eikä tiivistystä ole siten täytynyt tehdä liikaa. Useimmiten poistoja ja tiivistyksiä oli jouduttu tekemään Mileyn puheessa, sillä hänen puhetyylinsä on hyvin nopea ja kuvaileva.

Seuraavassa esimerkissä ilmenee tiivistämistä, mutta esimerkki on positiivisessa mielessä valittu, koska siinä tiivistämisellä ei ole poistettu olennaista tai karakterisoivaa dialogia Mileyn ja Jacksonin väliltä. Miley ja Jackson lyövät vetoa siitä, että Miley ei jaksaa viihdyttää Pattyä koko päivää. Jos Miley voittaa vedon, Jacksonin täytyy valittamatta kuljettaa häntä kaikkialle siihen saakka, kunnes Miley saa ajokortin. Jos taas Jackson voittaa, hänen ei tarvitse enää koskaan kuljettaa Mileyä mihinkään. Tässä kohtauksessa tärkeää on puheen lisäksi ääni ja erityisesti äänenpainot, sillä ne ilmaisevat paljon enemmän kuin pelkät sanat niin Mileyn kuin Jacksoninkin

asenteista ja uskomuksista. Kumpikin heistä uskoo voittavansa ja se ilmenee esimerkiksi toistosta ja äänenpainoista.

### **Esimerkki 10**

#### Alkuperäinen

Miley: Okay, okay, okay, fine! I'll give up my fashion show.

But when I win, which I will, you have to drive me around wherever I want to go, whenever I want to go, without a single complaint, for the rest of my non-driving life!

Jackson: And when you don't, which you won't, all right, then I am free, forever. Whatever she wants. No complaints.

#### Tekstitys

Miley: Hyvä on! Luovun muotinäytöksestä.

Mutta kun voitan, ja niin tapahtuu -  
saat kyyditä minut minne haluan,  
milloin haluan -  
ilman valittamista  
koko ajokortittoman elämäni.

Jackson: Ja kun häviät, ja niin tapahtuu -  
olen vapaa ikuisesti. Mitä vain  
hän haluaa. Ei valittamista.

#### Dubbaus

Miley: Okei, okei, selvä. Mä luovun muotinäytöksestä, mut kun mä voitan, niin käy, sun on kyydittävä mua minne haluan ja milloin mä haluan ilman mitään valittamista siihen asti kun mä saan ajokortin.

Jackson: Ja kun et voita, ja niin käy, mä oon vapaa ikuisesti. Mitä se haluaa etkä valita.

Tekstityksessä on luonnollisesti tiivistetty alun huudahdukset lyhemmäksi ilmaisuksi. Keskustelun tiivistäminen on tässä esimerkissä tekstityksen osalta onnistunut poistamatta tärkeitä elementtejä, jotka rakentavat hahmojen asenteiden lisäksi myös tulevia tapahtumia. Mileyn ja Jacksonin painokkaat *which I will*- sekä *which you won't*- sivuhuomautukset ilmentävät kuinka voimakkaasti kumpikin uskoo voittavansa vedon ja mitä he ovat sen eteen valmiita tekemään tai Mileyn kohdalla mitä hän on valmis kestämään. Dubbauksen tuoma karakterisaatio on tässä kohauksessa ehkä hieman laimeampi, koska dubbaajat eivät ole aivan yhtä painokkaita sivuhuomautuksissaan kuin alkuperäisessä ohjelmassa.

Mileyn puheen tyypillisiin piirteisiin kuuluu hyvin nopea ja rönsyilevä, jopa jaaritteleva puhetapa. Hänen puheensa tiivistämisestä oli aineistossa useita esimerkkejä. Seuraavassa esimerkissä onkin tehty huomattavan paljon tiivistämistä, erityisesti tekstityksissä. Miley puhuu hyvin nopeasti ja paljon suhteellisen lyhyessä ajassa. Miley pohtii, mihin kohtaan lompakossaan hän sijoittaisi juuri

saamansa luottokortin. Jackson taas ei ole juurikaan kiinnostunut Mileyn keskustelunaiheesta. Esimerkissä korostuu myös Jacksonin huoleton luonne, koska hän on jälleen kerran kadottanut luottokorttinsa.

### **Esimerkki 11**

#### Alkuperäinen

Miley: Where do you think I should put my credit card? Should I put it in the little window where everybody can see it? Or is that too showy? Yeah, maybe I should just put it in one of the slots.

That says I have a credit card, but I ain't bragging about it.

Jackson: Oh! Oh! Oh! Oh! I don't care, all right? Guys don't worry about dumb stuff like that.

Just give me a card and a pocket to put it in.

Where did I put that thing?

#### Tekstitys

Miley: Mihin laittaisin korttini? Olisiko ikkunatasku liian rehentelevä?  
Laitankin sen korttitaskuun.  
Kortti näkyy, muttei liikaa.

Jackson: Ei kiinnosta.  
Pojat eivät tuollaisia mieti.  
Kortti ja tasku riittävät.  
Mihin minä sen laitoin?

#### Dubbaus

Miley: Mihinköhän laittasin tän luottokortin? Laittasinko sen ikkunalokeroon, mistä kaikki näkee sen vai onko se liikaa. Joo, ehkä mä laitan sen korttipaikalle. Näkyy, että mulla on luottokortti, mutta en ylpeile sillä.

Jackson: Ou, ou, ou, mua ei kiinnosta, okei. Kundit ei mieti tollasia. Annat vaan kortin ja mä laitan sen taskuun. Mihin mä laitoin sen?

Mileyn nopeatahtisen pohdinnan lisäksi hänen puheessaan on myös muita karakterisoivia piirteitä, kuten *ain't*-ilmaisus, joka on slangia tai puhekielinen versio *am not*-ilmaisusta. Tässä kohtauksessa myös äänenpainot ovat tärkeitä, sillä juuri ilmaisen *ain't bragging* kohdalla Mileyn äänenkäyttö on hyvin painokasta. Tekstityksen *rehentely* onkin hyvin lähellä samaa mielikuvaa, joka tulee *ain't bragging* -ilmaisusta. Dubbauksen *ylpeily* on hieman puhekielisempi, mutta antaa samanlaisen kuvan myös. Jacksonin kohdalla taas toistoa on hävinnyt huomattavasti kummassakin käännöksessä. Lisäksi kummastakin käännöksestä on jäänyt pois kuvaileva adjektiivi *dumb*. Kuvailevat sanat ovat usein hyvin karakterisoivia ja ilmaisevat yleensä juuri puhujan asenteita ja luonnetta. Tässä tapauksessa Jacksonin mielestä Mileyn korttisijoitusongelma on tyhmä ja tämä karakterisoiva elementti on jäänyt pois kummastakin



käännöksestä. Molempien käännösten karakterisoivia elementtejä on jäänyt pois, mutta tekstityksestä vielä enemmän kuin dubbauksesta.

Kummassakin aineistossa olevista jaksoista Mileyn ystävillä Lillyllä ja Oliverilla oli suhteellisen pienet sivuroolit. Joissakin muissa jaksoissa heidän roolinsa ovat usein hieman isompia ja sarjan edetessä heidänkin hahmonsä muuttuvat hieman ja Lilly jopa nousee viimeisellä tuotantokaudella yhdeksi päähenkilöistä, mutta näiden kahden jakson perusteella he ovat hahmoina litteitä sekä staattisia ja toimivat lähinnä katalysaattoreina joihinkin tapahtumiin. *Debt it be* -jaksossa esimerkiksi Lilly houkuttelee Mileyn kirpputorille ja tekemään ensimmäisen ostoksen luottokortilla, vaikka Robby on painottanut, että luottokortit ovat vain hätätapauksia varten. *A bad moose rising* -jaksossa taas Oliver saa Jacksonin kanssa Pattyn innostumaan pehmolelukaupasta.

Seuraavassa kahdessa esimerkissä karakterisoivat piirteet liittyvät Mileyhin ja Oliveriin. Nämä kaksi kohtausta olen valinnut, koska ne liittyvät toisiinsa. Ensimmäisessä kohdassa käytetään tietynlaista ilmaisua, joka toistuu seuraavassa kohtauksessa. Ilmaisua on ilmeisimmin käytetty myös huumorin luomisen keinona. Tekstityksessä seuraavan kohtauksen rakentaminen on jäänyt vajaaksi, sillä Oliverin repliikistä on jäänyt kääntämättä viimeinen lause. Toisessa kohtauksessa taas myös tekstityksiin on otettu tämä toinen lause, kun sen sanookin Miley. Tässä kohdassa olettaisin kyseen olevan vain ajan- sekä tilanpuutteesta eikä pyrkimyksestä vaikuttaa karakterisaatioon Oliverin osalta jättämällä hänen repliikkejään kääntämättä.

### **Esimerkki 12**

#### Alkuperäinen

Miley: What's wrong with you, boy?

Oliver: It's free food, I'm a guy, do the math.

#### Tekstitys

Miley: Mikä sinua vaivaa?

Oliver: Ilmaista ruokaa. Olen poika.

#### Dubbaus

Miley: Mikä sua vaivaa?

Oliver: Ilmasta ruokaa. Olen kundi. Mieti sitä.

### **Esimerkki 13**

#### Alkuperäinen

Miley: I have to have these shoes.

Oliver: Why?

Miley: They're shoes, I'm a girl, do the math.

### Tekstitys

Miley: Nämä on pakko saada!

Oliver: Miksi?

Miley: Ne ovat kengät. Olen tyttö.  
Ynnää siitä. Anteeksi?

### Dubbaus

Miley: Mun on pakko saada nämä!

Oliver: Miks?

Miley: Ne on kengät. Mä oon tyttö. Mieti sitä.

Mileyn puheesta on jäänyt kummassakin käännöksessä puhuttelu pois ja siten hänen puheestaan pois jäänyt tyypillinen piirre muuttaa karakterisaatiota. Miley kutsuu Oliveria sanalla *boy*. Pojittelua on mielestäni käytetty korostamaan Miley ihmettelevää jopa inhoa ilmaisevaa äänensävyä kysymyksessään. Alkuperäisessä käsikirjoituksessa on käytetty *do the math* -idiomia tuomaan humoristisuutta ja toistolla lisäämään sitä. Dubbaukseen on otettu *mieti sitä* -ilmaisu, joka toimii tässä kohdassa hyvin, vaikka matematiikkaviittaus jääkin pois. Tekstitykseen on toiseen kohtaukseen otettu mukaan *ynnää siitä* -ilmaisu, joka toisi myös matemaattisen viittauksen, mutta harmillisesti humoristinen vaikutus on pienempi, koska ilmaisua ei ole käännetty aiemmassa kohtauksessa. Ensimmäisessä kohtauksessa Oliver kutsuu itseään sanalla *guy*, joka on puhekielisempi ja myös teini-ikäisen pojan puheeseen paremmin sopiva sana kuin *boy*. Dubbaukseen onkin otettu puhekielinen sana *kundi*, kun taas tekstityksessä on yleiskielinen *poika*. Oliverin yleisestä karakterisaatiosta voisi sanoa, että häntä dubbaava näyttelijä kuulostaa huomattavasti nuoremmalta, kuin mitä kuvan perusteella hän näyttäisi olevan. Tällä seikalla on luultavasti jonkin verran vaikutusta myös karakterisaatioon, koska kuva ja ääni ovat ristiriidassa.

Tämän kappaleen viimeisessä esimerkissä käsitellään Mileyn puheesta pois jääneitä piirteitä käännöksissä. Poistoa on tapahtunut erityisesti Mileyn repliikeissä ja vaikutukset ovat suurimmat hänen karakterisaatioonsa. Miley, Oliver ja Lilly ovat palanneet rannalle palauttamaan tavaroita, jotka Miley osti kirpputorilta, mutta myyjät ovatkin jo lähteneet pois.

### **Esimerkki 14**

#### Alkuperäinen

Miley: What happened? Where did everybody go? Where's the guy?

Oliver: And his brother?

Lilly: Boy, when they say one day only, they're not kidding.

Miley: Oh, man, I can't believe this.

Now there's only one thing left to do.

Oliver: Come clean and tell your dad?

Miley: Heck, no, that's crazy talk.

I'm talking about the other only one thing.

Oliver: You wouldn't.  
Lilly: You can't!  
Miley: I have to!

#### Tekstititys

Miley: Missä kaikki ovat?  
Missä myyjä on?  
Oliver: Ja hänen veljensä?  
Lilly: Tarjous oli tosiaan  
voimassa ”vain tänään”.  
Miley: Uskomatonta.  
Vain yksi ainoa keino on jäljellä.  
Oliver: Kerrotko isällesi koko jutun?  
Miley: Älä hulluja puhu.  
Tarkoitin toista ainoaa keinoa.  
Oliver: Et kai aio...?  
Miley: Minun on pakko.

#### Dubbaus

Miley: Mitä tapahtu? Missä se on? Mihin se hävisi?  
Oliver: Ja sen veli?  
Lilly: Kun ne sanoi vain tänään, se oli totta.  
Miley: Voi ei, uskomatonta. Nyt mulla on enää yksi vaihtoehto.  
Oliver: Kertoa isälle?  
Miley: No ei, se olis hullua. Mä puhun siitä toisesta vaihtoehdosta.  
Oliver: Et voi...  
Lilly: Et kai...  
Miley: Mun täytyy.

Merkittävimpiä karakterisaation keinoja tämän kohtauksen puheessa on kiroilu tai manaaminen, joka on kummastakin käännöksestä jäänyt pois. Vaikka Mileyn käyttämä voimasana on vain *heck* niin sen pois jättäminen laimentaa aika paljon painoarvoa puheesta sekä muuttaa karakterisaatiota, koska kukaan muu ei aineiston jaksoissa käyttänyt voimasanoja. Kummassakin käännöksessä on tässä kohdassa käytetty sanaa *hullu* jossakin muodossa eli ilmaisun alun *heck, no* -osuus on jätetty huomiotta. Sanakirja antaa *heck*-sanalle vastineeksi *hitto*, mutta se voi olla ehkä hieman liian voimakas kohdeyleisön huomioon ottaen, erityisesti dubbauksessa. Oma ehdotukseni olisi vaikkapa *hitsi*. Nopean puhetahdin vuoksi Lillyn viimeinen repliikki on jäänyt tekstityksistä kokonaan pois. Mileyn ensimmäisestä repliikistä on myös jäänyt yksi kysymys pois tekstityksissä, mutta jälleen kyse on hänen nopeasta puheestaan ja siten ajan- sekä tilanpuutteesta ja tässä tapauksessa oleellinen tieto välittyy katsojalle kahdellakin kysymyksellä.

## 6.4 Toisten hahmojen näennäisen suora kuvailu

Hahmojen suora määrittely toisesta hahmosta on myös eräs näkyvimpiä karakterisaation keinoja. Mutta kuten osiossa 3.3 todettiin, vaikka hahmon puhe suoraan karakterisoisi toista hahmoa, esimerkiksi jollakin haukkumanimellä kutsuttaessa, se monesti silti kertoo enemmän puhujasta itsestään kuin puhumisen kohteena olevasta. Siksi sitä on ehkä hyvä kutsua näennäisen suoraksi karakterisaatioksi. Myös Nikolajevan (2002: 236) mainitsema puheen kaksoismerkitys karakterisaatiossa tulee tässä kategoriassa esiin eli kommentit toisista hahmoista paljastavat jotakin toisista hahmoista, mutta myös puhujan rehellisyys ja aitous ovat tärkeitä asioita, joita katsoja joutuu miettimään.

Näennäisen suoraa kuvailua toisista hahmosta löytyi aineistosta hyvinkin paljon ja erityisesti *A bad moose rising* -jaksosta. Kuvailu liittyi usein Robbyyn sekä hänen maalaistaustaansa jotenkin eli sitä haluttiin korostaa tässä aineiston jaksossa erityisesti. Tähän osioon valitsin kolme esimerkkiä, jotka liittyivät näennäisen suoraan kuvailuun lähinnä Robbysta. Joissain kohtauksissa Robbylle puhutaan, mutta toisissa hän ei ole paikalla. Näennäisen suoraa kuvailua on myös myöhemmin osiossa 6.5.2, jossa aiheena on nimittely, ja kuvailu liittyi muihinkin hahmoihin kuin Robbyyn.

Seuraava esimerkki on toisen käsiteltävän jakson *A bad moose rising* ensimmäinen kohtaus. Karakterisaatio kohdistuu Robbyyn sekä sivuhahmoon eli naapurissa asuvaan Albertiin. Robbyn ensimmäisestä lauseesta lähtien on hyvin selvää, että ovella koputtava naapuri ei ole hänen mielestään mukava. Sarjaa seuraamaton katsoja ei voi vielä tietää kumpi hahmo on luotettavampi ja kenen puhetta pitäisi uskoa, mutta viimeistään naapurin nähdessään voi jo olettaa Robbyn olevan luotettavampi lähde ja hänen olevan oikeassa. Naapurista on tehty suhteellisen epämiellyttävä niin ääneltään, ulkonäöltään kuin kielenkäytöltäänkin ja siten vahvistetaan katsojan käsitystä, että Robby on dialogissa oikeassa ja naapuri on epäluotettava. Robby itseasiassa karakterisoi naapuria jo ennen hänen näkemistään ja puheensa kuulemista. Naapuri taas vahvistaa katsojille omassa puheessaan jo sarjan mittaan selvinnyttä Robbyn taustaa kutsumalla häntä *Jethroksi*, joka on selkeästi tarkoitettu haukkumanimeksi. Tähän lisätään vielä *whittling* (vuoleskelu), joka yhdistyy maalaisuuteen. Keskustelun sävy on mielestäni hyvin ilkeämielistä ja epäsovinnaista lasten- ja nuortenohjelmaan.

### **Esimerkki 15**

#### Alkuperäinen

Robby: As if I didn't feel bad enough already.

Albert (neighbor): Stewart! I'm sick of your leaves in my pool!

Robby: Well, I'm sick of your face in my house.

Albert: Whoa, Jethro, since you're not whittling right now, why don't you use your hands to cover your mouth?

#### Tekstitys

Robby: Ikään kuin olo ei olisi  
tarpeeksi kurja.

Albert: Stewart, en halua  
lehtiäsiä uima-altaaseeni.

Robby: Minä en halua naamaasi talooni.

Albert: Kun et kerran vuoleskele, juntti,  
voisit peittää suusi.

#### Dubbaus

Robby: Niin kuin ei olisi jo tarpeeksi huono olo.

Albert: Stewart, sun lehtiä on taas mun altaassa.

Robby: Ja sä olet taas mun talossa.

Albert: Vou, juntti. Nyt ei olla heinähattulassa. Käsi eteen, kun yskit.

Kumpaankin käännökseen on *Jethron* tilalle otettu suomalainen maalaisuuteen liittyvä termi eli *juntti*, vaikka ehkä dubbauksen kohdeyleisölle eli lukutaidottomille lapsille käsitteenä *juntti* voi olla vielä vieras. Suomessa en usko olevan suurta eroa nimissä, joita maaseudulla tai kaupungissa käytetään, joten nimeä olisi ollut vaikea vain vaihtaa johonkin suomalaiseen nimeen. *Jethrolla* ja *juntilla* on varmasti erilaiset konnotaatiot, jotka puolestaan luovat erilaista karakterisaatiota eli tässä tapauksessa mielikuvia Robbysta. Dubbauksessa mielikuva saattaa ehkä oudon sanan takia jäädä kokonaan piirtymättä. *Vuoleskelu* on säilytetty tekstityksissä ja uskoisin se olevan selkeä termi lukutaitoisille katsojille ja vahvistavan junttiuden tuomaa karakterisaatiota. Dubbauksessa taas puhutaan *heinähattulasta*, joka ehkä avautuu paremmin nuoremmalle katsojalle ja samalla avaa myös *juntti*-sanana merkitystä. *Heinähattula* tuo mitä luultavammin mielikuvan hattupäisestä maanviljelijästä, mikä eroaa alkuperäisen *vuoleskelun* tuomasta mielikuvasta huomattavasti, mutta kuitenkin rakentaa Robbyn maalaistaustaa.

Seuraavassa esimerkissä naapuri tulee uudestaan koputtamaan Stewartien ovelle ja tällä kertaa Jackson avaa oven. Karakterisaatio liittyy naapurin itsensä lisäksi Robbyyn, joka ei ole paikalla. Naapuri on sairastunut samaan flunssaan, joka Robbylla on ja tulee valittamaan siitä, että Robby sairastutti hänet. Myös tässä esimerkissä ilkeämielinen ja pilkallinen keskustelu jatkuu, mutta tällä

kertaa Jacksonin ja naapurin välillä. On mielestäni hyvin erikoista, erityisesti nuorille suunnatussa ohjelmassa, että näinkin avoimesti vitsaillaan lihavuudesta.

### **Esimerkki 16**

#### Alkuperäinen

Albert: Your father gave me his backwoods cold. Yesterday, I was the picture of health.

Now look at me, I'm withering away to nothing.

Jackson: Well, on the bright side, maybe you'll see your toes by Christmas.

#### Tekstitys

Albert: Isäsi flunssa tarttui.

Eilen olin terveyden perikuva,  
mutta nyt näivetyn olemattomiin.

Jackson: Silloin saatat nähdä  
varpaasi joulun mennessä.

#### Dubbaus

Albert: Mä sain teiltä junttiflunssan. Eilen olin terve kun pukki ja katso nyt, mä kuihdun olemattomiin.

Jackson: No hyvä puoli on, että näet ehkä varpaasi jouluna.

Naapuri karakterisoi taas Robbya kutsumalla hänen flunssaansa *takapajuiseksi* (backwoods). Tämä karakterisoiva sana on jäänyt jälleen tekstityksestä pois luultavasti, koska sana on niin pitkä eikä tarpeeksi lyhyttä synonyymistä ilmaisu ole keksitty. Dubbaukseen taas on otettu jo aiemmin käytetty *juntti*-ilmaisu, joka on ehkä nuorelle yleisölle merkitykseltään oudompi käsite. Toisaalta sanaa käytettiin jo aiemmin ja siten sen merkitys voi jo olla tutumpi. Albert karakterisoi myös itse itseään suhteellisen suorasti ja toteaa kuihtuvansa olemattomiin. Kuva kuitenkin kertoo jotain muuta, sillä Albert on hyvin lihava eikä ole edellisestä kohtauksesta laihtunut yhtään. Kontrasti kuvan ja puheen välillä luonnehtii Albertia ja hänen käsitystä itsestään.

Kuten aiemmissa esimerkeissä, myös seuraavassa esimerkissä karakterisoidaan Robbya ja Robbyn maalaistausta nousee jälleen esiin, tällä kertaa vertauksen muodossa. Tässä kohtauksessa karakterisaatio kohdistuu siis jälleen henkilöön, joka ei ole paikalla vaan on puheenaiheena. Kaikista hahmoista juuri Robbya karakterisoidaan eniten muiden henkilöiden puheessa ja usein vielä siten, että hän ei ole itse paikalla. Miley palaa kirpputorilta valtavan tavaravuoren kanssa kotiin eli hän on käyttänyt luottokorttiaan turhuuksiin. Kohtaus karakterisoi myös Jacksonia, joka on jälleen kerran kadottanut oman luottokorttinsa.

### **Esimerkki 17**

#### Alkuperäinen

Miley: Hey, Jackson.

Jackson: Okay, I did not lose my credit card again.

It is exactly where I put it or left it or dropped it.

Oh, Dad is gonna have a cow.

Of course, once he sees what you've done, he's gonna have the whole barn.

Miley: It was an emergency.

#### Tekstitys

Miley: Hei, Jackson!

Jackson: En hukannut taas luottokorttiani.

Se on siellä, mihin sen panin.

Tai jätin. Tai pudotin...

Isä saa sätkyn.

Mutta kun hän näkee,

mitä sinä olet tehnyt, hän sekoaa.

Miley: Se oli hätätilanne.

#### Dubbaus

Miley: Hei, Jackson!

Jackson: Okei, okei, luottokortti ei oo kadoksissa. Se on siellä mihin laitoin sen tai jätin tai pudotin. Isä saa hepulin. Paitsi kun se näkee mitä sulla on, pelkkä hepuli ei riitä.

Miley: Se oli hätätapaus.

Alkuperäisessä käsikirjoituksessa on käytetty idiomia *to have a cow*, mikä tarkoittaa että henkilö hermostuu tai suuttuu. Tässä kohtauksessa Jackson luulee taas hävittäneensä luottokorttinsa ja pelkää isän suuttuvan. Samaa asiaa ilmaisemaan olisi voinut käyttää myös muita ehkä tutumpia ilmaisuja, kuten vaikkapa *freak out*. Tässä tapauksessa kuitenkin lehmä-vertaus on valikoitunut varmasti tarkoituksella jälleen kerran korostamaan Robbyn taustaa. Humoristisuutta on haettu myös Jacksonin seuraavalla lauseella, jossa hän toteaa, että kun isä näkee, mitä Miley on tehnyt, isälle ei riitä yksi lehmä vaan hän tarvitsee koko navetallisen. Molemmista käännöksistä on jäänyt maalaisuuteen viittaavat ilmaisut pois ja samalla myös karakterisaatio on siltä osin hävinnyt. Dubbauksessa on haettu humoristisuutta hieman omaperäisemmällä puhekielisellä sanalla *hepuli*. *Debt it be* -jaksossa on huomattavasti vähemmän viittauksia Robbyn maalaistaustaan kuin toisessa analysoitavassa jaksossa, joten tämä karakterisoiva piirre olisi mielestäni ollut hyvä saada siirrettyä myös käännöksiin.

## 6.5 Kulttuurisidonnaisuuksia

Viimeinen kappale käsittelee karakterisaatiota kulttuurisidonnaisten asioiden kannalta. Kulttuurisidonnaiset asiat ovat kääntäjän, ja erityisesti av-kääntäjän, kannalta eräs vaikeimpia kääntämiseen liittyviä asioita. Leppihalme (1997: 4) kutsuu kulttuurisidonnaisuuden ongelmia kulttuuritöyssyiksi (*culture bumps*). Hänen mukaansa tällaisessa tilanteessa käännöksen lukijalla tai kuulijalla on vaikeuksia ymmärtää lähdetekstin alluusio eli viittaus johonkin kulttuurinsisäiseen asiaan. Esimerkiksi *Debt it be* -jakso saattaa tuntua oudolta suomalaiselle nuorelle jo alkukohtauksesta lähtien, koska Suomessa ei ole tapana käyttää luottokortteja niin kuin amerikkalaisessa kulttuurissa eikä ainakaan antaa lapsille tai nuorille luottokortteja. Karakterisaation sisällyttäminen käännöksiin voi joissakin kulttuuriin sidoksissa olevissa tilanteissa olla vielä hankalampaan kuin muulloin, koska ilmiöt ovat vieraita käännöksen kohdekulttuurissa. Jos alluusio jätetään sellaisenaan käännökseen, se voi epäonnistua täysin, koska ilmiö on vieras kohdekulttuurissa ja sellaisessa tilanteessa alluusio voi aiheuttaa jopa hämmennystä (Leppihalme 1997: 4).

Tässä osiossa esittelen esimerkkejä karakterisaatiosta, jossa apuna käytetään kulttuurisidonnaisia asioita. Karakterisaation keinona alluusiot eli viittaukset kyseisen kulttuurin sisällä tunnettuihin ilmiöihin ja usein juuri muihin viihdemaailmasta tuttuihin asioihin, kuten elokuviin, voivat olla kokonaisuuden kannalta merkittäviä hahmon rakentamisessa. Uskoisin, että monet näistä viittauksista ovat kuitenkin suomalaisille lapsille ja nuorille kaukaisia ja vieraita. Tietyt elokuvat tai ohjelmat saattavat olla amerikkalaisessa kulttuurissa hyvinkin tunnettuja ja kulttimaineessa siten, että jopa aivan pienet lapset tietävät niistä jotakin, mutta esimerkiksi viittaus *Kummisetä*-elokuvaan voi olla hyvin kaukainen suomalaiselle nuorelle. Kaksi ensimmäistä esimerkkiä liittyvät Jacksonin karakterisaatioon, jota rakennetaan elokuvaviittausten avulla. Nimittely-osion esimerkit liittyvät Mileyhin sekä hirvimaskottiin sekä heidän karakterisoimiseensa näennäisen suorasti, jota käsiteltiinkin edellisessä osiossa. Näissä esimerkeissä kuitenkin mukana on kulttuurisidonnaisia elementtejä. Aineistosta löytyi myös paljon muuta kulttuurisidonnaista materiaalia, mutta niiden osuus karakterisaatiossa ei ollut olennainen.

### 6.5.1 Elokuvaviittaukset

Tämän osion ensimmäisessä esimerkissä karakterisaatio liittyykin Jacksoniin ja juuri *Kummisetä*-elokuvaan. Kohtaus korostaa Jacksonin pilailevaa luonnetta, usein ilmenevää taipumusta



imitaatioihin sekä humoristisuutta. *Kummisetä*-elokuva on jo niin vanha, että suurin osa *Hannah Montana* -sarjan kohdeyleisöstä ei ollut vielä edes syntynyt, kun elokuva oli suosituimmillaan ja lisäksi se on aikuisille tarkoitettu hyvin väkivaltainen elokuva. Tässä kohtauksessa Jackson kuitenkin imitoi kyseistä elokuvaa. Miley ei onnistunutkaan palauttamaan kirpputorilta ostamiaan tavaroita ja hyvin vastentahtoisesti pyytää Jacksonilta apua tilanteeseensa ettei isä saisi tietää virheestä. Tässä kohtauksessa myös kuva on olennaisessa osassa. Jackson on pukeutunut mustaan juhlapukuun ja on tunkenut poskiinsa pumpulitukkoja näyttääkseen mahdollisimman paljon näyttelijä Marlon Brandolta. Lisäksi hänellä on sylissään pehmolelukissa, jota hän silittää. Äänellä on myös suuri merkitys, sillä Jackson imitoi myös näyttelijän ääntä ja puhetyyliä.

### **Esimerkki 18**

#### Alkuperäinen

Jackson: You come to me now in your time of need and beg for help.

But when have you ever extended your hand in friendship? When have you ever given me the respect of calling me Godbrother?

Miley: You made me wait 20 minutes so you could go put on some stupid costume and do a bad imitation?

Jackson: You hear that, Fluffy? More disrespect.

Miley: Fine. I need your plotting, scheming, twisted mind, Godbrother.

Jackson: This is so sweet! Of course I will help you.

But first I must serve hors d'oeuvres at the Greenwald-Demopoulos wedding.

Now, take Fluffy for a walk.

#### Tekstitys

Jackson: Sinulla on vaikeuksia,  
ja tuli pyytämään apua.  
Mutta oletko koskaan  
tarjonnut ystävyttäsi?  
Oletko koskaan kutsunut minua...  
...kummiveljeksi.

Miley: Odotinko 20 minuuttia vain, jotta  
saisit esittää huonon imitaation?

Jackson: Kuulitko, Fluffy?  
Ei lainkaan kunnioitusta.

Miley: Hyvä on...  
Tarvitsen kieroja,  
juonittelevia aivojasi.  
Kummiveli.

Jackson: Kuinka miellyttävää.  
Tietysti autan sinua.  
Mutta ensin tarjoilen alkupaloja  
Greenwald-Demopoulosin häissä.  
Ja nyt...  
Vie Fluffy kävelylle.

### Dubbaus

Jackson: Sinä tulet luokseni pyytämään apua. Oletko muka itse auttanut ketään? Oletko arvostanut minua itsenäni... kummiveljenä.

Miley: Mun piti odottaa 20 minsaa, että sä voit pukea jonku tyhmän asun ja imitoida huonosti.

Jackson: Kuulitko, Pörrö? Epäkunnioittavaa.

Miley: Selvä. Mä tarvin sun juonittelevaa, kieroä, sekopää apua. Kummiveli.

Jackson: Tämä on kaunista. Totta kai autan sinua. Mutta ensin tarjoan alkupaloja Greenwaldien häissä. No, kävelytää Pörröä.

Voi olla, että sarjan teini-ikäisille suomalaisille katsojille *Kumमितေ*-elokuva on ainakin nimenä tuttu ja siten viittaus elokuvaan ei mene täysin ohitse tai jää ainakaan vaivaamaan tarkoituksellaan. Lisäksi Miley toteaa Jacksonin esittävän huonon imitaation, joten myös se selventää asiaa. Tässä esimerkissä on *Kumमितေ*-elokuvaviittauksen lisäksi muitakin mielenkiintoisia ilmaisuja ja niiden käännökset eroaa tekstityksessä ja dubbauksessa. Muunnos kummisedästä kummiveljeksi on otettu kumpaankin käännökseen, mikä on ymmärrettävä ratkaisu viittauksen säilyttämiseksi. Suurin ero käännöksissä on, että pehmolelukissan nimi on dubbaukseen käännetty, mutta ei tekstitykseen. *Pörrö* on mielestäni suomalaiseen kontekstiin sopiva valinta dubbauksen nuori kohdeyleisö huomioon ottaen. Tekstityksissä ei tässä sarjassa, tai ainakaan aineistossa olevissa jaksoissa, ole juurikaan käännetty nimiä, joten yhtenäisyys on hyvä asia. *Pörrö* tai *Fluffy* myös kuvaa Jacksonin pehmeää puolta, joka haluaa auttaa Mileyta pulassa. Suurin vaikutus Jacksonin karakterisaatioon imitaatiolla on humoristisuus. Kohtaus korostaa Jacksonin kujeilevaa ja vitsikästä luonnetta. Hänen puheessaan ei ole paljoa muista erottuvaa kielenkäyttöä vaan hahmon karakterisaatiota on rakennettu muilla keinoilla. *Kumमितေ*-alluusio varmasti liittyy myös Jacksonin hahmon karakterisaatioon siten, että hän on niin sanottu paha poika ja viittaus gangstereihin korostaa sitä.

*A bad moose rising* -jaksossa on toinen Jacksonin esittämä imitaatio eli myös toisessa jaksossa Jacksonin karakterisaatiossa on korostettu humoristisuutta juuri imitaation keinolla. Jackson kiusaa Mileyta ensin kommentoimalla hienoa mekkoa, jonka Miley saisi omakseen, jos ehtii muotinäytökseen julkkismalliksi Hannah Montanana. Sitten Jackson alkaa laulaa kaupassa soivan musiikin tahdissa (*Row, row, row your boat* -sävel), että Miley luovuttaisi vedon ja lähtisi Lillyn kanssa muotinäytökseen. Mielenkiintoisena huomiona oli myös jaksossa esiintyvät toistuvat viittaukset *Row your boat* -kappaleeseen, jotka varmasti osallistuivat jollakin tavalla tunnelman ja juonen rakentamiseen. Tässäkin kohtauksessa Jackson alkaa laulaa juuri kyseisen kappaleen säveltä.

### **Esimerkki 19**

#### Alkuperäinen

Jackson: Pretty. You know, if I was you, I would do anything to own that dress. That precious, precious dress. Hear that? (SINGING) Give, give, give up the bet give it up right now...

#### Tekstitys

Jackson: Onpa nätti! Sinuna tekisin  
mitä tahansa saadakseni tuon mekon.  
Tuon kallisarvoisen mekon.  
Kuuletko?  
Anna, anna periksi -  
Anna periksi...

#### Dubbaus

Jackson: Uu, nätti. Tiedätkö, jos olisin sä, tekisin mitä vaan et saan ton mekon.  
Tuon kalliin, kalliin aarteen. Kuuletko. Anna jo periksi, vedon häviät.

Kohtauksessa viittaus liittyy *Taru sormusten herrasta* -elokuvaan. Jackson matkii elokuvasta tuttua hahmoa, Klonkkua, joka kutsuu sormusta *my precious* -termillä ja tässä kohtauksessa Jackson viittaa ilmaisulla kauniiseen mekkoon, jonka Miley saisi omakseen. Jackson siis molemmissa aineistoissa olevissa jaksoissa imitoi jotakin elokuvahahmoa ja tämä onkin piirre, joka selkeästi erottui hänen hahmonsa karakterisaatiossa. Klonkku-viittauksen olettaisina olevan nuorille tuttu, mutta aivan pienten lasten elokuva *Taru sormusten herrasta* ei ole. Dubbauksessa imitointi onkin jäänyt äänen osalta pois, koska sen kohdeyleisölle imitaatio tuskin toisi paljon lisäinformaatiota tai karakterisaatiota.

### 6.5.2 Nimittely

Nimet ja nimittely osallistuvat suhteellisen suoraan hahmon karakterisaatioon. Nimillä voidaan tuoda jokin karakterisoiva elementti hahmoon. Nimet voivat myös tuoda jonkin konnotaation tai lisämerkityksen. Hahmojen nimet harvoin ovat sattumanvaraisia vaan liittyvät usein läheisesti identiteettiin. Tässä esimerkissä Jackson karakterisoi Mileyta kutsumalla häntä Yhdysvalloissa tunnetun rap-artistin nimellä, kun Miley innostuu luullessaan voittaneensa vedon. Miley alkaa rytmisesti niin sanotusti ”lälletellä” ja ilkkua Jacksonille.

### **Esimerkki 20**

#### Alkuperäinen

Miley: Game over! I was this close to cracking. But I didn't.  
She's done, I won, I didn't cave, now you're my slave I get to go to the fashion show.

Jackson: Slow down, Busta Rhymes. You can't go home yet. There's gotta be something else you wanna do. What about a moose? From the world-famous Make A Moose Store.

#### Tekstitys

Miley: Se siitä. Olin näin lähellä hermostua, mutta kestin.  
Hän väsyi, minä voitin.  
Minä kestin, olet orjani.  
Pääsen muotinäytökseen.

Jackson: Hetkinen, Busta Rhymes. Älä vielä lähde. Varmasti haluat tehdä jotain.  
Miten olisi hirvi  
Tee oma hirvesi -kaupasta?

#### Dubbaus

Miley: Jes! Game over. Mä olin näin lähellä murtua. Mut en murtunu. Hän väsyi, mä voitin, mä en murtunut, sä oot kuski mun ja nyt me mennään muotinäytökseen. Hahhahaha!

Jackson: Hidasta, Busta Rhyme. Hei, et sä voi lähtee nyt. Kai sä haluut vielä jotain muuta? Ehkä hirven siitä kuuluisasta Hirvitehtaasta.

Tässä kohtauksessa mietitytti se, mitä lisäinformaatiota *Busta Rhymes* nimenä tuo käännöksiin, joihin se kumpaankin on otettu. Alkuperäisessä käsikirjoituksessa nimi viittaa riimittelyyn, jota Mileyn ilkkuminen sisältää. Nimittely karakterisoi erityisesti Mileyta tässä tilanteessa, koska hän yrittää riimitellä, vaikkei ole kovin hyvä siinä eli nimittely on myös ironista. Käännöksissä konnotaatiot eivät ole ainakaan yhtä voimakkaita ja siten luo karakterisaatiota niihin samalla tavalla kuin alkuperäiseen. Dubbaukseen olisi ehkä sopinut suomalaisesta kontekstista joku tutumpi nimi, esimerkiksi joku suomalainen rap-laulaja. Olettaisin vaikkapa Elastisen olevan suurelle osalle suomalaisista lapsista ja nuorista tuttu ja antavan samantapaisen mielikuvan, jota *Busta Rhymesilla* on haettu. Dubbaukseen olisi myös voinut ottaa yleiskielisen vastineen, kuten riimittelijä tai muokata riimi-sanasta jonkin nimen, jos haluaa välttää olemassa olevan artistin nimeä. On ymmärrettävämpää, että tekstityksiin on alkuperäinen nimi otettu, koska sen myös kuulee alkuperäisestä puheesta eikä muitakaan nimiä ole sarjassa yleensä käännetty tai muutettu tekstityksiin. Teini-ikäisille nuorille artisti saattaa olla jo tuttukin.

Seuraavassakin esimerkissä karakterisaatio liittyy pehmolelukaupassa työskentelevään maskottiin. Tällä kertaa siten, että Miley karakterisoi maskottia nimittelemällä häntä. Maskotti kieltää Mileyta ja Pattya lähtemästä esittelytilaisuudesta, jossa neuvotaan pehmolelun tekoa. Mileyllä on kuitenkin kiire muotinäytökseen Lillyn kanssa ja hän haluaa vain saada Pattylle hirvipehmolelun tehtyä, jotta pääsee lähtemään.

### **Esimerkki 21**

#### Alkuperäinen

Mascot: Please stay with the herd.

Miley: Tell it to someone who cares, Bullwinkle!

#### Tekstitys

Maskotti: Pysykää laumassa!

Miley: Tämä loppu tähän, hirvimies.

#### Dubbaus

Maskotti: Pysykää lauman luona.

Miley: Ei kiinnosta, sarvijaakko!

Miley kutsuu maskottia *Bullwinkle*-nimellä. *Bullwinkle* on Yhdysvalloissa tunnettu piirretty, jonka päähahmo on hirvi. Hirvihahmo on esiintynyt piirrossarjoissa jo 1950-luvulta saakka. (tv.com.) Nimittely korostaa hahmon koomisuutta hirviasussa sekä tuo amerikkalaiselle yleisölle varmasti muitakin konnotaatioita hahmon taustasta ja olemuksesta. Piirroshahmoon viittaus on varmasti tuttu suurelle osalle amerikkalaisista nuorista ja lapsista. Suomalaiselle nuorelle kuitenkin *Bullwinkle*-nimellä ei ole suurta karakterisoivaa vaikutusta. Vaikka tekstityksiin ei missään muussa kohdassa ole käännetty nimiä tai korvattu niitä suomalaisilla vastineilla, niin tässä kohdassa *Bullwinkle* on korvattu kutsumalla maskottia *hirvimieheksi*. Ehkä *Bullwinkle* on koettu vieraammaksi nimeksi kuin vaikkapa *Busta Rhymes* tai *Fluffy* ja siksi se on myös, aiemmista käytännöistä poiketen, tekstityksissä korvattu suomalaisella vastineella, jolla valitettavasti ei juuri ole karakterisoivaa vaikutusta. Dubbaukseen otettu sarvijaakko onkin mielenkiintoinen oivallus kääntäjältä. Vaikka sarvijaakko on oikeasti hyönteinen, niin tässä kohtauksessa se on humoristinen viittaus siihen, että maskotti on hirvi ja hirvellä on sarvet. Molempien käännösten karakterisoivan vaikutuksen uskoisin liittyvän vain humoristisuuden tuomiseen hahmoon ja tekstityksen osalta vaikutus on lisäksi hyvin pieni. Hirvimies tai sarvijaakko eivät tuo erilaisia mielikuvia tai konnotaatioita hahmoon sinänsä, esimerkiksi hänen luonteeseensa tai taustaansa liittyen samalla tavalla kuin alkuperäinen nimitys.

## **6.6 Yhteenveto**

Ensimmäisestä esimerkistä lähtien näkyi jo suurin ero tekstityksen ja dubbauksen välillä. Tekstitys oli yleiskieltä, mutta dubbaus oli puhekieltä. Tästä karakterisaation keinosta en tehnyt omaa kategoriaansa, koska se ilmenee yleisenä elementtinä kaikissa esimerkeissä. Puhekielisyys tulee ilmi esimerkiksi sanastoissa ja muodoissa. Pronominit *minä*, *sinä* ja *hän* muuttuvat

muotoihin *mä, sä ja se*. Lisäksi puhekielisyyys näkyi ainakin verbimuotojen lyhenemisellä (tehnyt → tehny, olla → oo) Puhekielisyydellä oli varmasti vaikutusta myös karakterisaatioon. Henkilöhahmot eivät ehkä tunnu niin etäisiltä kuin yleiskielisten tekstitysten perusteella. Puhekielisyyys voi myös helpottaa samaistumista sekä saada hahmot tuntumaan aidommilta. Eräs mielenkiintoinen huomio oli myös, että alkuperäisessä ohjelmassa Miley ja Jackson kutsuivat Robbya sanoilla *dad, daddy* tai *father*, mutta dubbauksessa on käytetty lähes aina sanaa *iskä*, joka on puhekielinen sana. Tekstityksessä taas on aina käytetty yleiskielistä sanaa *isä*.

Puhekielisyyden jälkeen näkyvin piirre oli muusta kielenkäytöstä erottuvat sanat ja sanonnat. Paljon esimerkkejä karakterisaatiosta löytyi juuri sananvalinnoista. Ne ovatkin mielestäni tärkeimpiä keinoja rakentaa karakterisaatiota ja tämä keino olisi hyvin käytettävissä myös tekstityksen puitteissa. Kuitenkin useissa esimerkeissä omaperäisemmät sekä kuvailevamat sanat olivat tiivistettäessä jääneet pois, korvattu yleiskielisimmillä vaihtoehdoilla tai uhrattu ajan- sekä tilanpuutteen vuoksi. Harmillista tässä tapauksessa on se, että myös karakterisaatio vähintäänkin laimenee tai pahimmassa tapauksessa häviää kokonaan. Harvinaisena poikkeuksena on kuitenkin esimerkki 4, jossa tekstityksissä oli käytetty omaperäisempää kieltä kuin dubbauksessa tai alkuperäisessä käsikirjoituksessa.

Jonkin verran esimerkkejä oli myös karakterisaatiosta, joka koostui kuvan ja puheen ristiriidasta tai puheen ja toiminnan ristiriidasta. Näissä tapauksissa ymmärrettävästi kuvalla on suuri osuus karakterisaatiossa, erityisesti tekstityksessä, joka nojaa yleensä enemmän kuvaan aika- ja tilarajoitteidensa takia kuin dubbaus. Samantapaista karakterisaatiota on myös kontrasti, jota sarjassa on jonkin verran. Usein kontrasti liittyy juuri sisarusten välisiin eroihin. Käännösratkaisut eivät tässä kategoriassa tuoneet kovin suuria eroja karakterisaatioon. Dubbaus oli ehkä hieman positiivisempi antamassaan kuvauksessa kuin tekstitys ja alkuperäinen käsikirjoitus. Tähän karakterisaation keinoon liittyvät esimerkit olivat yleensä kohtauksia, joissa hahmo suoranaisesti valehteli eli sanoi toista ja teki jotakin muuta.

Kaikista mielenkiintoisimmaksi hahmoksi karakterisaation kannalta osoittautui mielestäni Robby. Hänen puheestaan löytyi paljon muusta puheesta erottuvaa kielenkäyttöä, omaperäisiä sananvalintoja sekä sanontoja. Robbya myös karakterisoitiin eniten näennäisen suorasti eli kutsumalla haukkumanimillä tai jotenkin muuten viitaten hänen maalaistaustaansa ja hillbilly-

juuriinsa. Käännöksissä Robbyn karakterisoivat piirteet sekä Robbyn karakterisointi muiden hahmojen toimesta ainakin laimeni tai hävisi kokonaan.

Mileyn karakterisaatio oli paikoin hyvin välittynyt ainakin dubbaukseen, mutta usein tekstityksissä selkeät karakterisoivat piirteet, kuten puheen kuvaileva luonne sekä paljous eivät välittyneet. Mileyn puhetta olikin selkeästi tiivistetty kaikista eniten. Hänen puhetyylinsä on hyvin nopea, joten se ei ollut yllättävää. Onneksi tekstityksessä on myös alkuperäinen ääni kuultavissa, mikä ehkä hieman korvaa tekstityksen puutteita tässä tapauksessa. Jacksonin puheessa ei varsinaisesti ollut paljoa yleiskielestä erottuvaa murretta, sanavalintoja tai sanontoja, mutta hänen hahmostaan rakentui esimerkkien perusteella pilaileva ja humoristinen kuva, sillä hän imitoi tunnettuja elokuvia ja vitsaili myös muilla keinoilla. Nämä piirteet näkyivät myös käännöksissä.

Komediassa käytetään usein stereotyyppisiä sekä karikatyyreja luomaan huumoria ja näin oli myös *Hannah Montanassa* molemmissa jaksoissa. Roxy esimerkiksi oli hyvin perinteinen stereotyyppi ja selkeästi hänen puheessaan oli hyvin karakterisoivia piirteitä, kuten kolmannessa persoonassa puhuminen itsestään, jotka olivat karikatyyrimaisesti korostettu tuomaan huumoria. Myös hirvimaskotti toimi samantapaisesti toisessa jaksossa, vaikkakin hieman hillitymmin ja pienemmässä roolissa.

Koska sarja on tilannekomedia, monesti karakterisaatioon liittyy myös huumori. Näin uskoisin olevan myös karakterisaatioon osallistuneiden nimittelyiden tai hyvin negatiivisten kuvailujen osalta. Nimittelyt saattoivat olla aika ilkeämielisiäkin ja siten ehkä epäsovinnaisia lasten- ja nuortenohjelmaan, mutta kun ne tehdään huumorin varjolla, niistä saadaan tehtyä hyväksyttävämpiä. Myös vitsailu vaikeista asioista, kuten ylipainosta tai maalaisiksi haukkumisesta, voivat olla keinoja käsitellä vaikeita asioita ja vähentää niiden painoarvoa loukkauksina.

Huulisynkronia on hyvin vaikeaa tai lähes mahdotonta niinkin erilaisten kielten välillä kuin suomi ja englanti. Animaatiohahmojen kohdalla synkronia on helpompaa, koska suunliikkeet eivät ole niin tarkkoja, mutta oikeiden näyttelijöiden ollessa kyseessä ja erityisesti lähikuvissa synkronia on hyvin vähäistä. Dubbauksessa olikin käytetty hyvin paljon täytesanoja, kuten huudahduksia ja empimistä, yritettäessä parantaa huulisynkroniaa. Dubbauksen kohdalla kuitenkin häiritsee jonkinlainen keinotekoisuus, esimerkiksi tietyissä äänissä, jotka eivät ole yhtenäisiä kuvan kanssa.

Ääni tuo aina jonkinlaisen mielikuvan ja yhdessä kuvan kanssa ne vaikuttavat katsojan ja kuulijan hahmosta rakentamaan kuvaan. Vaikutukset karakterisaation voivat olla hyvin erilaisia. Esimerkiksi, jos hahmon ikä ei ole tiedossa ja ääni kuulostaa nuorelta pojalta, mutta kuvassa on teini-ikäinen poika, on vaikutus hahmon karakterisaatioon ristiriitainen ja katsojaa voi asia jäädä jopa vaivaamaan. Tästä esimerkkinä Oliverin ääni, joka kuulosti paljon nuoremman pojan ääneltä. Myös Katherinen ääni kuulosti teeskennellyn vanhalta eikä oikeasti vanhan ihmisen ääneltä. Päähahmojen kohdalla ääninäyttely olikin huomattavasti parempaa ja hahmon ulkonäköön, ikään sekä luonteeseen sopivaa.

Analyysin perusteella sanoisin, että mielikuvat hahmojen karakterisaatiosta muuttuvat jonkin verran käännösten mukana. Eniten ehkä kuitenkin näin tapahtui Robbyn kohdalla ja nimenomaan tekstityksessä. Robbyn omasta kielenkäytöstä oli huomattavasti poistunut sananvalintojen mukana tuomaa karakterisaatiota ja muiden puheessa häntä karakterisoivat elementit olivat usein ainakin laimentuneet tai jääneet kokonaan pois, kuten esimerkissä 17.

Mileyn karakterisaation muutokset olivat ehkä pienempiä, mutta kuitenkin huomattavia. Hänen puheestaan jäi usein puuttumaan, jälleen kerran erityisesti tekstityksessä, hänelle luontevia puheen piirteitä, kuten kuvailevaa kieltä ja sanontoja sekä puhutteluja ja yhdessä esimerkissä myös manaaminen. Jacksonin kohdalla karakterisaation piirteitä oli puheessa vähiten, joten hänen karakterisaationsa myös muuttui vähiten käännösten mukana. Tärkeimpinä piirteinä pitäisin hänen hahmossaan humoristisuutta ja pilailua, jotka tulivat ilmi monesti myös käännöksissä.

Sivuhahmojen karakterisoivat piirteet olivat luonnostaan vähäisiä, koska heidän roolinsa olivat niin pieniä. Eniten karakterisoivia piirteitä löytyi Roxyn hyvin stereotyyppisestä sekä karrikoidusta puheestaan. Hänen karakterisaationsa oli laimentunut jonkin verran käännöksissä, mutta selkein piirre eli kolmannessa persoonassa puhuminen oli siirtynyt myös käännöksiin. Dubbauksessa oli myös yritetty löytää hieman omaperäisempiä sanoja, jotka sopivat hänen hahmolleen, mutta tekstityksessä tämä piirre ei tullut ilmi. Sivuhahmoista Lillyn karakterisaatio oli analyysiosion esimerkeissä lähes olematonta. Muiden sivuhahmojen, kuten hirvimaskotin sekä Oliverin karakterisaatio oli hyvin pienimuotoista. Merkittävimmän piirteet liittyivät käännösratkaisuihin, jotka saattoivat hieman erota toisistaan, kuten viimeisessä esimerkissä hirvimaskotin nimittelystä tai sananvalinnoissa Oliverin repliikeissä.



## 7. PÄÄTELMÄ

Tutkielmani tarkoitus oli tutkia tekstityksissä ja dubbauksessa ilmenevää karakterisaatiota nuorille suunnatussa tilannekomediassa *Hannah Montanassa*. Oletukseni oli, että alkuperäiseen ohjelmaan ja sen käsikirjoitukseen verrattuna karakterisaatio muuttuu ja vähenee kummassakin käännöksessä, mutta enemmän tekstityksessä kuin dubbauksessa. Suurelta osin oletukseni piti paikkaansa. Tekstityksessä tähän on usein syynä tiivistäminen, jotta tekstit pysyisivät aika- sekä tilarajoitusten sisällä. Tiivistäminen tapahtuukin usein juuri lyhempien sanojen tai yleiskielisten vastineiden avulla, jotka eivät välttämättä ole yhtä kuvailevia tai omaperäisiä kuin alkuperäisessä käsikirjoituksessa ja siten sisältävät myös vähemmän karakterisaatiota. En löytänyt aineistosta kovinkaan montaa kohtaa, jossa tekstityksessä olisi käytetty kuvailevampaa, omaperäisempää tai sanastoltaan erottuvampaa kieltä kuin dubbauksessa.

Dubbaukseen taas oli usein onnistuttu keksimään enemmän karakterisoivaa ja kuvailevampaa kieltä sekä erikoisempaa sanastoa. Myös dubbauksen nuorempi kohdeyleisö oli usein huomioitu käännöksessä, erityisesti sananvalinnoissa. Dubbauksen karakterisoivin piirre oli kuitenkin mielestäni puhekielisyys, joka laajentaa karakterisaation keinoja huomattavasti verrattuna yleiskieleen, jota tekstityksissä normaalisti konventioiden mukaan käytetään.

Tutkimukseni teoriatausta koostui audiovisuaalisen kääntämisen suomalaisten konventioiden esittelystä sekä dubbauksen osalta myös huulisynkronian tärkeiden piirteiden kuvaamisesta. Näillä konventioilla sekä myös huulisynkronialla oli suuri vaikutus karakterisaation ilmenemiseen aineistossa ja ne selittivät usein myös karakterisaation pois jäämisen, johon monesti syynä oli ajan- sekä tilanpuute tai huulisynkronian tavoitteleminen. Karakterisaatio ja sen määritelmät olivat kuitenkin tutkimukseni keskiössä. Analyysini pohjana käytin Boggsin (1991) karakterisaation keinoja elokuvassa, joita täydensin esimerkiksi Nikolajevan (2002) lastenkirjallisuuteen keskittyvillä karakterisaation määritelmillä.

Tutkimusmetodini muokkasini kolmen eri tutkimuksen perusteella, jotka olivat lähellä omaa aiheuttani (McIntyre ja Lugea 2015, Perttola 2012 sekä Jauhiainen 2009). Näiden tutkimusten perusteella muokkasini omaan tutkimukseeni soveltuvat kategoriat, joihin jaoin aineistosta löytämäni karakterisaation keinot. Nämä kategoriat olivat: puheen ja toiminnan ristiriidat, karakterisoivat sananvalinnat ja sanonnat, poistot ja tiivistykset, toisten hahmojen näennäisen

suora kuvailu sekä kulttuurisidonnaisuudet. Aineiston analyysi oli haastavaa, koska monissa esimerkeissä oli käytetty niin monia erilaisia karakterisaation keinoja, joten oli vaikea käsitellä vain tiettyjä piirteitä. Käyttämäni viittä kategoriaa olisi myös voinut hieman vielä rajata tarkemmin tai esimerkiksi spesifioida koskemaan vain tietyn hahmon karakterisaatiota analyysin helpottamiseksi. Toisaalta halusin myös tutkia erilaisia hahmoja sekä erilaisia piirteitä heidän karakterisaatiossaan. Yhden hahmon tarkastelu olisi voinut olla myös hyvin yksipuolista, sillä hahmoa rakennetaan usein keskittyen yhteen tai pariin keinoon erityisesti puheessa.

Aineistosta olisi varmasti löytynyt paljon muunkinlaisia karakterisaation keinoja kuin ne, joita analysoin. Valikoimani esimerkit aineistosta olisivat monesti sopineet moneen eri kategoriaan. Mikäli olisin ottanut aivan kaiken materiaalin liittyen karakterisaation jokaisesta esimerkistä, edes puheen osalta, tämän tutkimuksen pituus olisi ylittynyt reilusti yli sallitun. Tyydyin valikoimaan mahdollisimman kattavan esimerkkimäärän näistä viidestä erilaisesta karakterisaation keinoista, jotka olin aineistossa selkeästi havainnut. Jätin myös pois kategoriasta poistot ja tiivistyksen lisäykset-osion, koska omasta aineistostani löytyi hyvin vähän lisäyksiä edes dubbauksesta, johon niitä olisi suhteellisen helppo tehdä. Löytämäni lisäykset olivat lähinnä täytehuudahduksia, jotka eivät juurikaan sisältäneet mitään karakterisoivaa materiaalia tai lisäinformaatiota.

Karakterisaatiota on helppo tuoda käännökseen puhekielen erilaisilla sanavariaatioilla, murteella sekä vapaammilla muodoilla. Av-käännöksissä usein korostetaan, mitä sanotaan mutta ei saa myöskään unohtaa, miten sanotaan. Mitä sanotaan saattaa kadota tai muuttua käännöksessä, mutta se miten sanotaan kuuluu alkuperäisestä puheesta tekstityksen ollessa kyseessä. Tärkeää olisi myös tuoda sama piirre dubbaukseen eli myös se, miten sanotaan säilyisi, esimerkiksi äänenkorkeus ja painotus. Av-käännökset tukeutuvat hyvin paljon kuvaan ja tekstitys aika- ja tilarajoitustensa puolesta varmasti vielä enemmän kuin dubbaus. Dubbauksella on enemmän liikkumavaraa, mutta kuva ja huulisynkronia rajoittavat sitäkin.

*Hannah Montanassa* dubbaus saattaa kuulostaa suomalaisen korvaan erikoiselta, koska suomalaisen perinteeseen tottuneena oikeiden ihmisten näyttölemän sarjan käännöstapa ei sovi konventioihin. Tästä huolimatta kuitenkin huomaa selkeästi, että kääntämisen ja karakterisaation kannalta monet ratkaisut ovat dubbauksessa paljon toimivampia ja luovat karakterisaatiota, vaikka joskus eri tavalla kuin alkuperäisessä, mutta erilainenkin karakterisaatio on parempi kuin ei karakterisaatiota ollenkaan. Dubbaus olikin käännöksenä mielenkiintoisempi ja omaperäisempi ja sisälsi enemmän karakterisoivia piirteitä. Dubbauksessa oli mielestäni myös otettu huomioon

monissa kohdissa mahdollinen nuorempi kohdeyleisö. Epäilisinikin, että dubbaus on tehty juurikin laajemman kohdeyleisön tavoittelemiseksi. Tähän viittaisi myös se, että dubattua versiota näytettiin iltapäivällä ja tekstitettyä taas illalla myöhempään pienempien lasten jo ollessa nukkumassa.

Tutkimukseni tärkein ja mielenkiintoisin anti on se, että se valaisee alkuperäisen käsikirjoituksen sekä käännösten välisiä eroja ja tuo lisäinformaatiota kääntäjän vaikutusmahdollisuuksista erityisesti karakterisaation osalta audiovisuaalisessa kääntämisessä. Karakterisaatiolla on kuitenkin merkittävä osa av-materiaalissa, koska ohjelmissa ihmisiä kiinnostavat juuri hahmot ja heidän kehityksensä tai piirteensä. Tutkimustani voisi soveltaa myös muunlaiseen audiovisuaaliseen materiaaliin ja olisikin mielenkiintoista tietää eroaisivatko tulokset paljonkin, jos kyseessä on hyvin erilainen ohjelmatyyppi, kuten vaikkapa jokin draamasarja, jossa on hyvin paljon nopeaa dialogia. Oman aineistoni kohdalla vain päähahmo puhui usein nopeasti ja paljon. Hänen kohdallaan tiivistämistä tapahtuikin hyvin usein ja luultavasti myös alkuperäistä puhetta ymmärtämättömän katsojan mielikuva hahmosta muodostui tämän takia erilaiseksi. Tekstityksen puitteissa olisi varmasti mahdollista keksiä jonkin verran esimerkiksi kuvailevia tai muuten erilaisia sananvalintoja tuomaan karakterisaatiota. Tämä kuitenkin voi olla hyvin aikaa vievää työtä ja nykyajan nopeatempoisessa työtahdissa vaikea toteuttaa.

Tutkimukseni oletukset käännösten vaikutuksesta perustuvat omaan tulkintaani ja siten voivat erota jonkun muun tulkinnasta hyvinkin paljon. Analyysi antoi kuitenkin viitteitä siitä, että karakterisaatiossa on eroja verrattaessa alkuperäiseen käsikirjoitukseen käännöksinä ja käännöksinä keskenään. Mutta mikä vaikutus sillä todellisuudessa on hahmojen rakentumiseen, on lopulta katsojakohtaista. Mielikuvat hahmoista ovat usein tuntemuksia eivätkä konkreettisia ajatuksia.

Jatkotutkimusaiheita tämän tutkimuksen tiimoilta voisi olla mahdollisten kohdeyleisöjen kokemus karakterisaatiosta sarjassa eli reseptiotutkimus. Kohdeyleisönä voisi olla vaikkapa lukutaidottomia tai vielä heikosti lukevia sekä vanhempia lukutaitoisia kouluikäisiä, esimerkiksi 10-16-vuotiaita. Olisi mielenkiintoista selvittää esimerkiksi kulttuurisidonnaisten viittauksien ymmärtämistä tai tapahtumien taustan ymmärtämistä sekä tapahtumien rakentamisen hahmottamista. Lisäksi tietenkin olisi mielenkiintoista selvittää päähenkilöiden hahmojen rakentumista ja mielikuvia heistä ja mahdollisia eroja kohdeyleisöjen välillä.

Karakterisaatiota voisi myös tutkia irrotettuna kontekstista eli kuvasta. Siinä tapauksessa olisi hyvä selvittää toimisivatko käännökset samalla tavalla kuin alkuperäinen teksti vai korostuisiko se, että tietyt puheen piirteet ovat olennaisia karakterisaation kannalta tai tulisiko käännöksistä esimerkiksi tekstityksen osalta täysin käsittämättömiä. Joka tapauksessa karakterisaatio varmasti heikkenee, kun se irrotetaan siihen olennaisesti liittyvästä kuvasta.

## AINEISTO

### Alkuperäiset käsikirjoitukset

Wordham, Heather, Lapiduss, Sally ja Christiansen, Roger S. "Debt it be". *Hannah Montana*.

Kausi 1, jakso 20. Ensiesitys 1.12.2006.

([http://www.springfieldspringfield.co.uk/view\\_episode\\_scripts.php?tv-show=hannah-montana&episode=s01e20](http://www.springfieldspringfield.co.uk/view_episode_scripts.php?tv-show=hannah-montana&episode=s01e20)) katsottu 10.12.2014

Lieblein, Douglas, Meyer, Steven James, ja Christiansen, Roger S. "A bad moose rising". *Hannah Montana*. Kausi 1, jakso 26. Ensiesitys 30.3.2007.

([http://www.springfieldspringfield.co.uk/view\\_episode\\_scripts.php?tv-show=hannah-montana&episode=s01e26](http://www.springfieldspringfield.co.uk/view_episode_scripts.php?tv-show=hannah-montana&episode=s01e26)) katsottu 10.12.2014

### Tekstitykset

Independent Media Support. (Kääntäjää ei mainittu). "Debt it be". *Hannah Montana*. Kausi 1, jakso 20. Esitetty Disney Channelilla 1.12.2008.

Tikkanen, Jani, (käänt.). Broadcast text. "A bad moose rising". *Hannah Montana*. Kausi 1, jakso 26. Esitetty Disney Channelilla 2.12.2008.

### Dubbaus

Lohi, Maria (käänt.) ja Riikonen, Mari. Mediaplant ja Svend Cristiansen Sun Studio A/S. "Debt it be". *Hannah Montana*. Kausi 1, jakso 20. Esitetty Disney Channelilla 10.12.2008.

Lohi, Maria (käänt.) ja Riikonen, Mari. Mediaplant ja Svend Cristiansen Sun Studio A/S. "A bad moose rising". *Hannah Montana*. Kausi 1, jakso 26. Esitetty Disney Channelilla 11.12.2008.

## LÄHTEET

Bertills, Yvonne. 2003. *Beyond identification: proper names in children's literature*. Åbo Akademi University Press, Åbo.

Boggs, Joseph M. 1991. *The art of watching films*. Mayfield Publishing Company, California.

Heikkinen, Heidi. 2007. Puuha-Petestä Pokemoniin – Lastenohjelmien dubbaus Suomessa. Teoksessa *Olennaisen äärellä. Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*.

Oittinen, Riitta ja Tuominen Tiina (toim.). Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print, Tampere, 235-243.

Herkman, Juha. 2001. *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Vastapaino, Tampere.

- Holman, C Hugh. 1972. *A Handbook to Literature*. Odyssey Press, Indianapolis.
- Independent Media Support. *More about IMS*.  
([http://www.ims-media.com/text\\_version/subtitling.html](http://www.ims-media.com/text_version/subtitling.html)) Luettu 19.9.2012
- Jääskeläinen, Riitta. 2007. ”Av-kääntämisen tutkimus ja tutkimustarpeet Suomessa.” Teoksessa *Olellaisen äärellä. Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*. Oittinen, Riitta ja Tuominen Tiina (toim.). Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print, Tampere, 166-130.
- Leppihalme, Ritva. 1997. *Culture bumps: an empirical approach to the translation of allusions*. Multilingual Matters, Clevedon.
- Lothe, Jakob. 2000. *Narrative in Fiction and Film: An Introduction*. Oxford University Press, Oxford.
- McIntyre, Dan ja Lugea, Jane. 2015. ”The effects of deaf and hard-of-hearing subtitles on the characterisation process: a cognitive stylistic study on *The Wire*.” *Perspectives: Studies in Translatology*. Volume 23, Issue 1, 2015.
- Merriam-Webster dictionary. An Encyclopaedia Britannica Company.  
(<http://www.merriam-webster.com/dictionary/funk>) Luettu 4.5.2015
- Nikolajeva, Maria. 2002. *Rhetoric of character in children's literature*. Scarecrow Press, Lanham.
- O'Connell, Eithne M. T. 2003. *Minority Language Dubbing for Children. Screen Translation from German to Irish*. Peter Lang AG, Bern.
- Oxford Advanced Learner's Dictionary*. 2000. Oxford University Press, Oxford.
- Perttola, Jenny. 2012. *Ruututekstit hahmojen ja hahmosuhteiden luojina. Henkilöhahmon karakterisaatio elokuvassa Narnian tarinat: Velho ja leijona*. Tampereen yliopisto, Käännöstieteen (englanti) pro gradu –tutkielma.  
(<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/83679/gradu05993.pdf?sequence=1>)  
Luettu 1.3.2015
- Rimmon-Kenan, Shlomith. 1991. *Kertomuksen poetiikka*. Suom. Auli Viikari. Tammer-Paino Oy, Tampere.
- Tiihonen, Tatu. 2007. ”Puhumme suomea! – Mutta miten animatiodubbaus oikein syntyy?” Teoksessa *Olellaisen äärellä. Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*. Oittinen, Riitta ja Tuominen Tiina (toim.). Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print, Tampere, 171-186.
- Tiittula, Liisa. 2001. ”Puhuttu kieli ja sen illuusio kirjallisuudessa. Kuinka puhe kääntyy

tekstiksi?” Kielikuvia 1/01, 5-16.

Tv.com. *The Rocky and Bullwinkle show*.

(<http://www.tv.com/shows/the-rocky-and-bullwinkle-show/>) Luettu 20.4.2015

Tveit, Jan. 2004. *Translating for television: A handbook in screen translation*. JK Publishing. Bergen.

Vertanen, Esko. 2007. ”Ruututeksti tiedon ja tunteiden tulkkina.” Teoksessa *Olennaisen äärellä. Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*. Oittinen, Riitta ja Tuominen Tiina (toim.). Tampereen Yliopistopaino Oy –Juvenes Print. Tampere, 149-170.

# ENGLISH SUMMARY

## Characterization and AV translation – Case study of subtitling and dubbing in *Hannah Montana*

Anna-Stiina Akkanen

### Introduction

In this study I concentrate on characterization and how it comes across in the audiovisual translations of a television program called *Hannah Montana*. I chose this subject because of my personal interest in the field of audiovisual translating. The idea of this research started when I was watching television and saw an episode of *Hannah Montana* which was dubbed. Dubbing of programs with real live actors is not very typical in Finland. According to Finnish audiovisual conventions, usually only programs aimed for young children, such as cartoons and animations, are dubbed, and other types of programs are conventionally subtitled.

I am interested in researching which features of characterization found in the original program, and especially in speech, are also transferred to the subtitling and dubbing. I assume most of the characterization is left out or at least diluted in the subtitling, simply because of time and space restrictions, and also because the subtitles should be of a standard language and easy to read. This excludes many characterizing features such as dialect, slang and other types of colloquial language from the subtitles. It is easier to use these features in dubbing, because it is meant to be spoken and acted in the first place, which leads me to the assumption that dubbing probably includes more characterization and characterizing speech than subtitling. It is also more natural to use colloquial language when it is in spoken form and there are fewer restrictions, except for lip-synchronization.

The research material consists of two episodes from the first season of the television series *Hannah Montana* which was originally shown on Disney Channel. The research material includes the subtitled and dubbed versions of the episodes which I transcribed. The original scripts were found on the internet. I will compare the original script and the picture with the translations and then I will also compare the two translations.



The theoretical background first describes the general Finnish conventions of audiovisual translation, and also the special features of lip-synchronization. The main theoretical background includes definitions of characterization, and also more importantly the ways in which characterization can be constructed, especially in audiovisual material and in speech. I analyze the research material with the help of Joseph M. Boggs' (1991: 53-62) methods of characterization in films which I define and complement with other theories, such as Maria Nikolajeva's (2002) descriptions of characterization in children's literature.

The research method is qualitative as well as comparative. The research method is constructed by taking features and categorizations from three similar studies (Perttola 2012, McIntyre and Lugea 2015, Jauhiainen 2009). The categories decided according to the discoveries in the research material are: conflicts between speech and action, characterizing word choices and expressions, deleting and condensing in translation, seemingly direct characterization of other characters and culturally bound characterization. After the analysis, are the results of the study, and lastly further discussion on the matter, and contemplation of other possible research ideas.

### **Audiovisual translation**

Subtitling is the more common audiovisual translation method in smaller countries such as Finland (Vertanen 2003: 131). Finland is a small market area which makes subtitling more cost-efficient than dubbing. Subtitling includes many restrictions such as the font, time and length of the subtitle. A well-made subtitle is easy to read which gives the viewers the illusion that they can understand the original language of the program. Tveit (2004: 13-14) also emphasizes that subtitling is much faster than dubbing.

In dubbing the original voices are replaced with voices using the target language. Dubbing is mainly used in children's programs in Finland because small children cannot read yet. Dubbing includes many good qualities, such as it does not cover up the picture, and children can focus on following the picture and plot instead of concentrating on reading (Heikkinen 2007: 237). Dubbing real live actors is much harder than dubbing animated characters because the mouth movements are much clearer. Many languages, such as English and Finnish, are structurally and phonetically so different that it is practically impossible to be faithful to the content and form of the original and guarantee lip-synchronization (Heikkinen 2007: 239).

## **Characterization**

According to *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (2000: 196) characterization is the way in which a writer creates characters in a book or a play and makes them seem real. Characterization theories are more common in literary and drama studies, but can be applied to audiovisual material as well. Characterization is often divided into two bigger categories: direct and indirect characterization. Direct characterization is much less common in film, and there is rarely, for example, an all-knowing narrator explaining character's emotions and feelings. Indirect characterization, on the other hand, is very common in film. Character's image can be constructed, for example, by the way an actor looks, acts, speaks and behaves.

Boggs (1991: 53-62) presents methods of creating characterization especially in films. He lists eleven ways of creating characterization in film and they are: appearance, dialogue, action, inner thoughts, other character's reactions, contrast, name choices, caricatures and leitmotif, stereotypes and statistics, static and developing characters and lastly flat and round characters. These characterizing features and especially dialogue are the basis of my study. I use them to recognize characterization in the research material.

Mainly literary studies have studied characterizing features in speech, but they can also be applied to audiovisual material, because it has originally been in a written form in the script. According to Nikolajeva (2002: 223) speech has many functions in characterization. Speech is an essential part of the plot moving forward and it also gives additional and background information. What is said is important in characterization, but also how and why it is said. Different styles of speaking build characterization and reveal the characters' background. Actual thoughts, attitudes and feelings can be revealed by small word choices, intonation, pitch and pauses in speech.

## **Hannah Montana and the research material**

*Hannah Montana* is an Emmy awarded television program originally shown on Disney Channel and it is aimed for children and teenagers between ages 10 to 16. It started airing in 2006. The main character of the program is a young teenage girl Miley Stewart, who is also a famous pop singer Hannah Montana. Only her closest family and friends know about her secret of being a pop star. Miley and her family, her father Robby and brother Jackson, moved from Tennessee to

Malibu. Even though she is famous, she still wants to live a normal life and that is why she uses a disguise when she is being Hannah Montana.

The program uses a lot of content from the characters' real lives, because Miley and Robby are also daughter and father in real life. The program also includes strong southern dialect and hillbilly attitude which is most clearly shown in Robby's and Miley's speech and strange expressions often including a character called uncle Earl, who is never shown in the program.

The study focuses on the main characters Miley, Robby and Jackson Stewart and a couple of side characters' interesting features. I describe characterization of these characters and the program's general atmosphere which is affected by actor choices and plot development. The research material consists of two episodes from the first season of *Hannah Montana*. The first one is episode 20 called *Debt it be* which is a story and a lesson about being honest and admitting your mistakes. The second one is episode 26 called *A bad moose rising* which is a lesson about taking other people's feelings into consideration. I chose the episodes because they had enough examples of characterizing features and especially characterizing speech. *Hannah Montana* is a typical situational comedy, and it deals with the difficult matters in a teenager's life with the help of humor. Every episode is an individual story and easy to follow even if you have not watched the program before.

## **Analysis**

The analysis consists of examples of the five categories of characterization I chose for closer inspection of the characterizing features found in the research material. The main focus of the study is on the main characters of the program Miley Stewart, Robby Stewart and Jackson Stewart. I also comment on the general description of the main characters as well as the characterization of some of the secondary characters, for example, on issues such as stereotypes, caricatures and plot development.

The first category in the analysis is conflicts between speech and action. One of the most common characterization methods are the actual actions of a character. The characters' actions usually have a purpose which conveys their motives and personalities. Some actions are more important than others in constructing a character. Character's actions should be natural to the character, but characterization and plot can also be built by the character doing something which is not typical

for it. One of the episodes in the research material included a moral lesson about being honest and not hiding your mistakes which meant it also included a lot of lying. Lying often creates a situation where a character says something but the following actions and picture differ from the speech. This was a very common way of creating characterization, especially in this episode of *Hannah Montana*. Many scenes from the episode *Debt it be* had a conflict of speech and action in the following scenes. Usually it is Miley, who emphasizes a certain opinion or principle and then acts completely differently in the next scene. This action partly characterizes her, but also creates humor and builds the plot of the episode.

The second category includes characterizing word choices and expressions. Characterizing word choices were used often throughout the research material. They are a relatively easily recognizable way of creating characterization. Unusual words and use of language usually stands out from normal speech and are easier to recognize than other more subtle means of characterization. This category includes examples of the use of language that differs from the rest of the dialogue, such as distinctive, descriptive and original words and sayings. Typically, word choices and expressions characterize the person speaking and different ways of speaking are quite easy to hear in an audiovisual context. Different ways of speaking can imply many things about the character such as background, age, social status, education and gender. Characters reveal a lot by what they say, but even more by how they say it.

The characterizing word choices are exceptionally noticeable in Robby's speech. Expressions and sayings are a character's way of describing the situation and his feelings and attitudes. These features make expressions and sayings an important part of characterization. Robby and Miley often use descriptive sayings which come from the hillbilly background and involve a never-seen character called uncle Earl. There is an at least one example of this in every episode. Stereotypes and caricatures are also often built with word choices and differing styles of speech. There is an exceptionally good example of this in the research material with a character called Roxy who is Hannah's bodyguard. Her speech is noticeably different. She uses the third person when speaking about herself, and her speech also has many distinctive word choices.

The third category is deleting and condensing in translation. Many examples from the other categories could have been in this category as well. Subtitling naturally uses plenty of condensing to fit the necessary information on the screen in the time and space constrictions. These condensations often include exclamations, names, greetings and descriptions. The picture and

intonation often help the viewer to fill in the necessary information, such as names, which can be heard in the original speech. Finnish conventions can differ from the American conventions, for example, when it comes to saying a person's name often among the conversation. Excluding this feature in the translations is fitting in the Finnish context. Unfortunately, often these deletions and condensations include information which creates characterization. The need for condensations and deletions is much smaller in dubbing, but there are other restrictions and challenges such as trying to achieve lip-synchronization while maintaining the content. Sometimes the deletions and condensations clearly have an effect on characterization, and especially in a way that the characterization diminishes or is deleted completely in the translations. Miley speech is condensed most, because of her fast paced and descriptive style of speaking.

The fourth category is seemingly direct characterization of other characters. Characters' direct definitions about other characters are one of the easiest means of characterization to recognize. But even though the characterization is direct, for example using pejorative names, this use of language often characterizes the person speaking much more than the person spoken to or about. This is why it is called seemingly direct characterization. Nikolajeva (2002: 236) mentions two different levels of characterization when it comes to speech. Comments about other characters reveal something about them but the viewer also has to evaluate the integrity and honesty of the speaker. This characterization method is used often in the research material, and especially in the episode *A bad moose rising*. The main character most often described this way is Robby. Seemingly direct characterization almost always involved Robby and somehow always described his countryside and hillbilly background. Sometimes Robby is spoken to and sometimes other characters are speaking about him without him present.

The last category is culturally bound characterization. Culturally bound issues are one of the most difficult things a translator has to think about, and this is especially true when it comes to audiovisual translations. Leppihalme (1997:4) calls culturally bound issues *culture bumps*. According to her, in these situations, the viewer has difficulties understanding the allusions in the original speech. An allusion is a reference to a matter commonly known in the source culture. For example, in *Hannah Montana* one of the episodes included giving the teenagers credit cards which in Finland would be strange. Finns do not usually use credit cards or give them to children but this is quite common in the USA. If allusions are left as such in the translations, sometimes they do not work at all or can even be confusing to viewers (Leppihalme 1997: 4). Allusions are sometimes very important in creating characterization and can be crucial in building characters

when considering the whole picture. In audiovisual material allusions often refer to other phenomena in the entertainment world, and especially films or famous television programs. In this last category the examples include characterization involving allusions and culturally bound matters. Two examples include references to films and Jackson imitating characters from the films. One reference is to a famous rap artist when Jackson calls Miley *Busta Rhymes* and one to a well-known cartoon character when Miley calls the mascot in Make A Moose store *Bullwinkle*. All of these references are quite unknown to the target audience and especially to the younger children but well-known in the American culture.

## Results

The most noticeable difference between the translations was quite clear throughout the research material. The dubbing used colloquial language and the subtitling used general standard written language. This characterizing feature was obvious in every category and that is why it was not separated as a category of its own. Colloquial language was shown in the vocabulary and word forms, for example, in the shortened colloquial forms of pronouns and verbs. Using colloquial language most definitely affects characterization. The characters might seem more authentic and easier to relate to than characters speaking standard written language.

After colloquial language, one of the most obvious methods of characterization was word choices and expressions which clearly separated from rest of the speech. There were a lot of examples of characterizing word choices. Word choices are quite easy to use in the same purpose in subtitling as well, but examples usually showed that the most original and expressive word choices had been left out in condensing, replaced with more general synonyms or sacrificed to time and space limitations. It is unfortunate that in these cases the characterization also dilutes or is left out completely. There was one rear example in which subtitling had used more individual word choices than the dubbing or even the original script.

There were also some examples of characterization which was created by conflicts in speech and picture or speech and action. In these cases it is understandable that the action on screen plays a great part in the characterization, especially in subtitling, which usually relies more on the information in the picture because of the time and space limitations. Contrast is also used in the program sometimes, especially in the relationship and difference between the two siblings, Miley and Jackson. Translations did not create great difference in the characterization in this category.

The dubbing might have sometimes created a more positive feeling and attitude to the character than the subtitling or even the original script. This might be due to the effect of the younger target audience. Examples in this category usually involved lying and the character doing something totally different than was said earlier.

One of the most interesting characters in the program was the father, Robby. His speech included a lot of original use of language, individual and expressive word choices and sayings. Robby was also most often characterized seemingly directly by other characters. He was called pejorative names, and also many references were made to his country background and hillbilly roots. In the translations these characterizing features were often toned down or lost completely.

The main character Miley's characterization was sometimes fairly well transferred in the dubbing, but the clear characterizing features, such as very descriptive speech and sometimes even ranting nature of her style of speaking, did not often transfer to the subtitling. Miley's speech was definitely condensed the most in subtitling. Because of her fast paced speech, this was not surprising. Subtitling allows the original speech to be heard, which makes up for this deficit a little.

Jackson's speech did not have as clearly recognizable characterizing features as the other main characters, at least in the two episodes of *Hannah Montana* included in this study. He did not use dialect or word choices that were identifiable for him, but his characterization was constructed so that he seems to be very humorous and makes jokes and pranks. For example, he is the only one to use allusions and refer to well-known films with these humoristic allusions. These features were also present in the translations. Some of the allusions used might be considered confusing to young children.

In this type of situational comedy stereotypes and caricatures are often used to create humor, and this is also the case in *Hannah Montana* with characters such as the feisty bodyguard Roxy. Humor is very important in this type of program and it is also used to create characterization. Names and name callings can also participate in characterization, even when they are very negative and inappropriate in a program aimed for a younger audience. Humor can disguise these sometimes even hurtful sayings and make them more acceptable. Joking about difficult matters, such as obesity, can be a way of dealing with them and making them less insulting.

Lip-synchronization is difficult or almost impossible between very different languages, such as Finnish and English. Animated characters are easier to dub because the mouth movements are less accurate. With real actors, on the other hand, especially in close ups, the dubbing is out of sync very often. The Finnish dubbing included a lot of exclamations and hesitation to achieve better lip-synchrony. Sometimes the dubbing sounds somewhat artificial, for example, with certain characters' voices which were not consistent with the picture. An actor's voice creates an image and combined with the picture can affect the characterization.

According to the analysis the characterization changed in the translations. The changes were sometimes bigger and sometimes smaller. The biggest changes were probably with the characterization of Robby. His characterization changed, especially in subtitling when characterizing word choices were replaced with standard language, and when other characters spoke about him. Miley's characterization also changed, but the changes were a little more subtle but still noticeable. Her speech was left lacking the natural features of descriptive language and expressions and this showed especially in the subtitling. Jackson had the fewest characterizing features in his speech which meant that his characterization also changed the least. Both of the translations expressed the humoristic and joking nature of his character.

The supporting characters had the fewest characterizing features because they had such small roles. Most characterization was found in the stereotypical and caricaturistic speech of Roxy the bodyguard, which was the use of the third person when speaking about herself. This feature was also transferred to the translations.

## **Conclusion**

The purpose of this study was to inspect the characterization in the sitcom Hannah Montana which is a Disney Channel original program aimed for children between the ages 10 to 16. The assumption was that compared to the original program and script, the characterization changes and decreases in the translations, but even more in the subtitling than in the dubbing. For the most part the assumption was correct. The reason for this is that often subtitling requires a lot of condensing to retain the subtitle in the limits set by time and space. Condensing usually includes using shorter and more standard language synonyms which are not as original or descriptive as in the original script.



Dubbing, on the other hand, often managed to use more characterizing and descriptive language and original vocabulary. The younger target audience was also often kept in mind in the translation and particularly in the word choices. The most characterizing feature in the dubbing was the use of colloquial language which broadens the means of characterization that can be used, compared to subtitling which uses standard language.

The research method was a compilation of categories chosen from similar studies, and they were fitted to this study. The analysis was challenging because many examples included many different kinds of characterization methods and it was difficult to just analyze one feature. The five different categories could have been defined even more, or perhaps specified to concern only one character, to make the analysis a little easier. On the other hand, I wanted to study the characterization of different characters, and the different features in their characterization. The research material included many different methods of characterization and not just the ones presented in the analysis. The examples chosen could have been in several categories in the analysis. It took plenty of concentration and thinking about the research questions to stay focused on analyzing just the certain features in the pre-set categories.

It is quite easy to create characterization by using colloquial speech, different word variations, dialects and less restricted word forms. Audiovisual translations often emphasize what is said, but how it is said is as important. What is said may disappear or change in the translation process, but in subtitling how it is said can be heard in the original speech. It would be as important to bring this feature to dubbing as well so that, for example, pitch and intonation would also transfer to it. The dubbing in *Hannah Montana* may sound a little strange to a Finnish person because we are not used to dubbing in programs with real live actors. These types of programs are, by Finnish conventions, normally subtitled. Despite this it is quite clear that the dubbing included more characterizing language, and even if it is sometimes a little different than the characterization in the original speech, it is still better than no characterization at all. This means that the dubbing included more interesting and original features. There were also many word choices that were probably chosen considering the younger target audience. The dubbing was probably originally made to reach a larger audience for the program in the smaller Finnish market, because the dubbed version aired earlier in the day when smaller children could watch it, and the subtitled version aired later in the evening.

The assumptions of the effects of the translations are based on my personal interpretations and can differ greatly from someone else's interpretations. According to the analysis there are differences in the characterization when the translations are compared to the original program and when comparing the translations to each other. But what are the actual effects on characterization, ultimately depends on the individual viewer. The images and perceptions created by each viewer about the characters are usually based on feelings and not concrete thoughts and ideas.

Even though the idea of the research started from a personal interest, it is a very important and rarely studied subject, and hopefully it emphasizes the importance and influence of the translator when creating audiovisual translations. A lot of research has been done in the field of audiovisual translation, but still more studies are necessary. Further studies on the matter could include a reception study of the material with different intended audiences. The study could, for example, try to define which culturally bound features the viewers have understood and which have been left unclear or even disturbing. This study was a case study, and the results cannot be applied to other types of audiovisual material. Different research material, such as some fast paced drama including a lot of complex and fast speech, could produce completely different types of results.